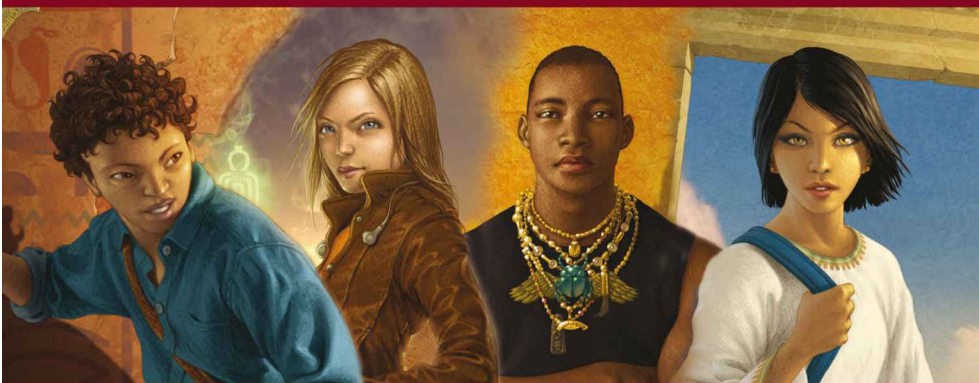




AS CRÔNICAS DOS KANE



GUIA DE SOBREVIVÊNCIA







AS CRÔNICAS DOS KANE



GUIA DE SOBREVIVÊNCIA





AS CRÔNICAS DOS KANE

GUIA DE
SOBREVIVÊNCIA

Copyright © 2012 Rick Riordan

Publicado originalmente nos Estados Unidos e no Canadá por Disney • Hyperion Books sob o título THE KANE CHRONICLES SURVIVAL GUIDE. Tradução publicada mediante acordo com Disney • Hyperion Books. Baseado nos livros da série As crônicas dos Kane, de Rick Riordan

Copyright © 2010, 2011, 2012 Rick Riordan

Criado por Threefold Limited, Londres, Inglaterra

Escrito por Mary-Jane Knight

Arte de Philip Chidlow

Ilustrações das páginas 14, 15, 16, 19, 22, 25, 39, 40, 43, 45, 46, 48, 77, 78, 81, 107, 130 de Antonio Caparo.

Ilustrações adicionais de Artful Doodlers, Londres, Philip Chidlow.

A Threefold Limited declara que as imagens não creditadas são livres, não têm copyright ou são de autor desconhecido.

TÍTULO ORIGINAL

The Kane Chronicles Survival Guide

REVISÃO

Umberto Figueiredo Pinto

Ulisses Teixeira

ADAPTAÇÃO DE CAPA E MIOLO

Julio Moreira

E-ISBN 978-85-8057-249-0

[2012]

Todos os direitos desta edição reservados à
EDITORA INTRÍNSECA LTDA.

Rua Marquês de São Vicente, 99, 3o andar
22451-041 – Gávea
Rio de Janeiro – RJ
Tel./Fax: (21) 3206-7400
www.intrinseca.com.br



AS CRÔNICAS DOS KANE

GUIA DE
SOBREVIVÊNCIA

Tradução de Débora Isidoro







SUMÁRIO

	A HISTÓRIA ATÉ AQUI	7
Seção Um	APRESENTANDO OS KANE	11
Seção Dois	DEUSES E DEUSAS	27
Seção Três	DIVINDADES SOMBRIAS E SERES BESTIAIS	53
Seção Quatro	HIERÓGLIFOS, SÍMBOLOS E COMANDOS	63
Seção Cinco	EXPLORANDO A CASA DA VIDA	73
Seção Seis	BEM-VINDO AO VIGÉSIMO PRIMEIRO NOMO	95
Seção Sete	OS APRENDIZES DE MAGO DE CARTER E SADIE	105
Seção Oito	GUIA PARA LUGARES MÁGICOS	119
Seção Nove	ARTEFATOS DE PODER	127
Seção Dez	VIAJANDO COM OS KANE	137





A HISTÓRIA ATÉ AQUI

AS CRÔNICAS DOS KANE: GUIA DE SOBREVIVÊNCIA



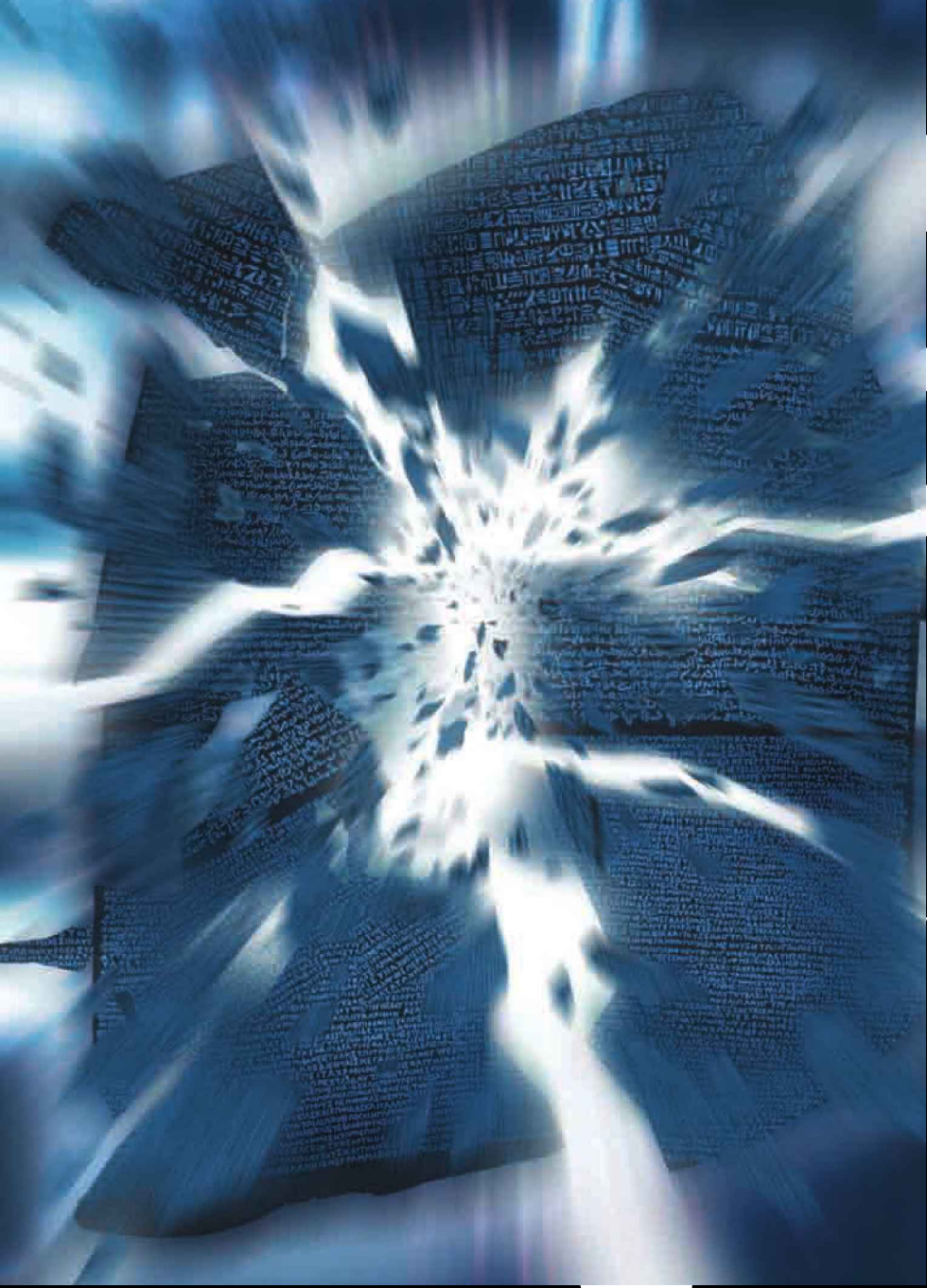
Lá vem confusão...

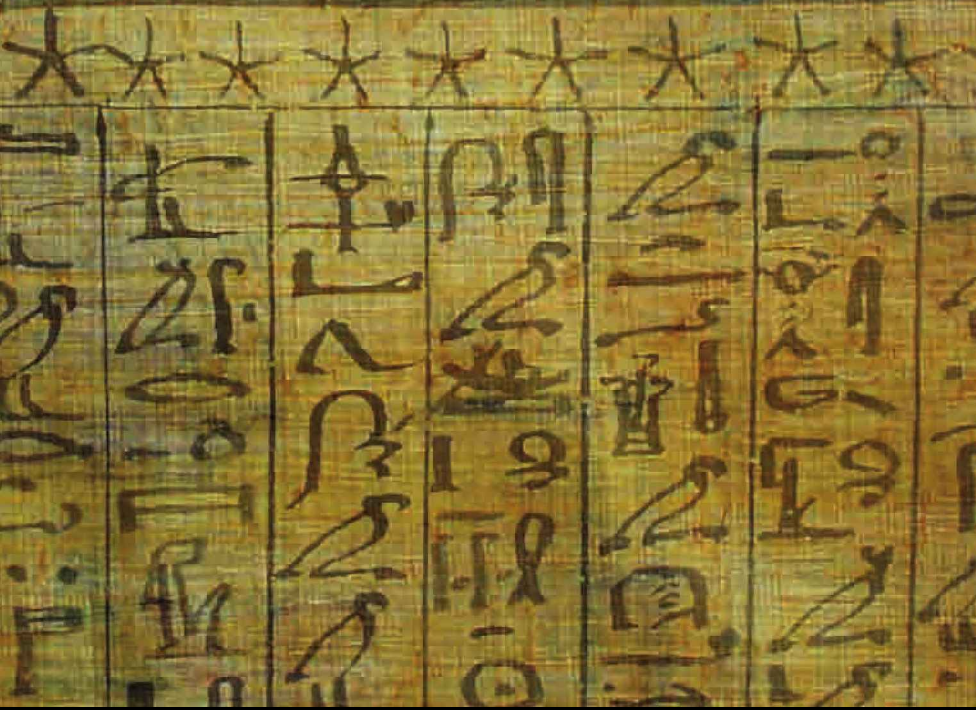
A mãe de Carter Kane morreu há seis anos, e desde então o menino tem viajado pelo mundo com o pai, o egiptólogo Julius Kane.

Enquanto isso, sua irmã mais nova, Sadie, mora com os avós em Londres.

Carter e Sadie se reencontram em uma véspera de Natal, quando o pai os leva ao British Museum, em Londres. Lá ele usa sua influência para ter acesso à valiosa Pedra de Roseta e executa um ritual bizarro que invoca figuras sombrias, provocando uma grande explosão que destrói a pedra. Julius desaparece, e Carter e Sadie descobrem que, de algum jeito, ele despertou os deuses do Egito Antigo, dos quais pelo menos um tem péssimos planos para os irmãos e, ao que tudo indica, para o restante do mundo...









SEÇÃO UM

APRESENTANDO
OS KANE

AS CRÔNICAS DOS KANE: GUIA DE SOBREVIVÊNCIA



Carter e Sadie Kane

“Quando você só vê a outra pessoa duas vezes por ano, ela acaba parecendo mais um primo distante que uma irmã. Não tínhamos absolutamente nada em comum, exceto pai e mãe.” – Carter Kane

Os filhos dos Kane não são muito parecidos nem se conhecem muito bem, o que é de se esperar quando duas pessoas levam vidas completamente diferentes. Mas nem sempre foi assim: eles moravam com os pais em Los Angeles quando foram separados, ainda pequenos, depois da morte da mãe, e agora só se encontram duas vezes por ano.



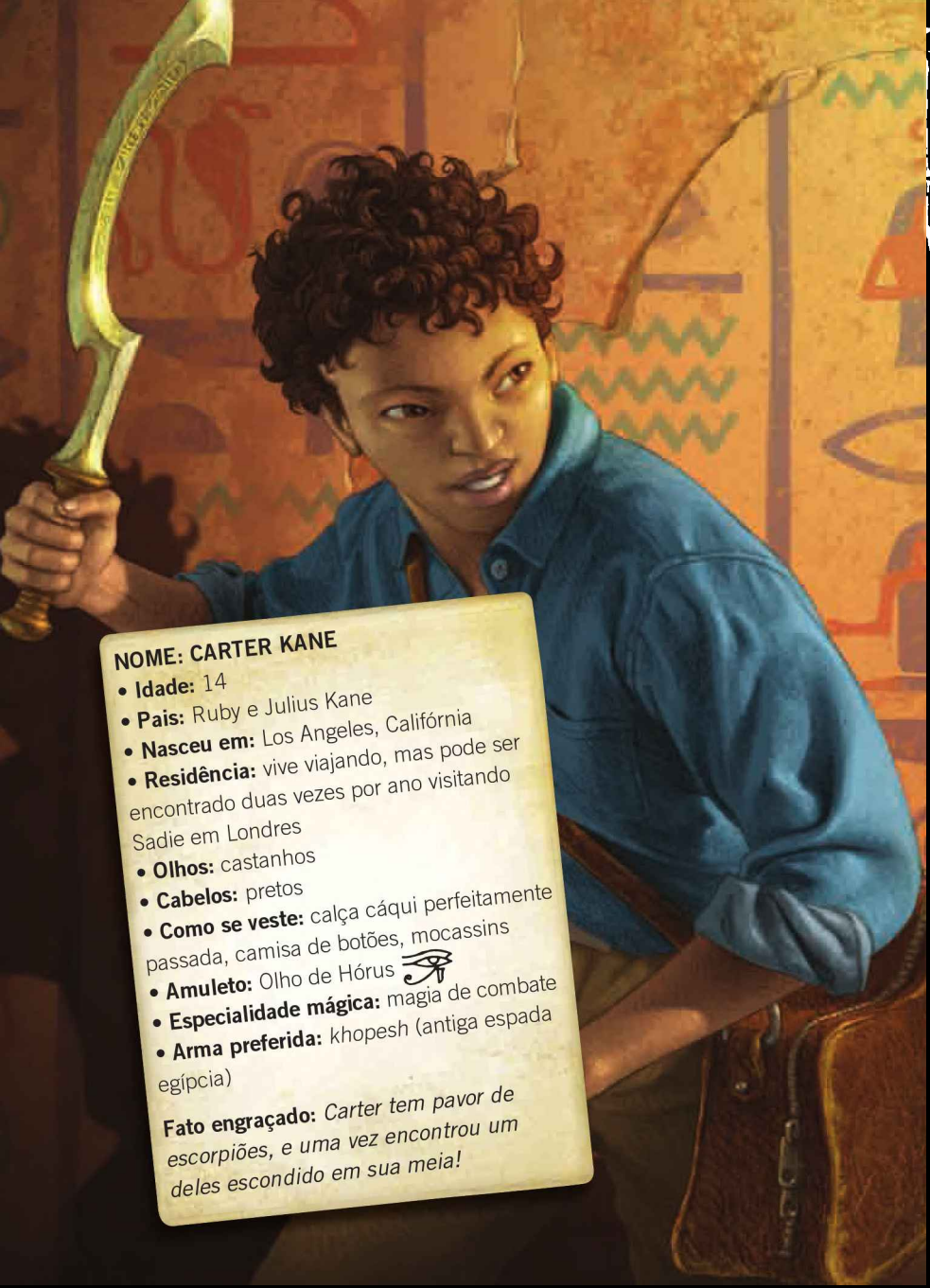
O fato de terem sido criados separadamente acentuou suas diferenças: Carter vivia apenas com as roupas da mala, sem nunca ficar por muito tempo

em um país, enquanto Sadie morava com os avós em Londres, na mesma casa confortável desde os seis anos de idade. Ela frequenta a escola, tem muitos amigos e até possui um sotaque britânico.



Carter fala como um americano, e estudar em casa e estar sempre viajando não deram a ele muitas chances de fazer amizades. Além de tudo isso, os irmãos não são fisicamente parecidos, já que Carter puxou ao pai e Sadie herdou os traços da mãe.

Os irmãos costumam discutir quando se encontram, porque ambos invejam aspectos da vida do outro. Mas os dois se aborrecem quando as pessoas duvidam que sejam realmente da mesma família – afinal, os Kane têm que permanecer unidos.



NOME: CARTER KANE

• **Idade:** 14

• **Pais:** Ruby e Julius Kane

• **Nasceu em:** Los Angeles, Califórnia

• **Residência:** vive viajando, mas pode ser encontrado duas vezes por ano visitando Sadie em Londres

• **Olhos:** castanhos

• **Cabelos:** pretos

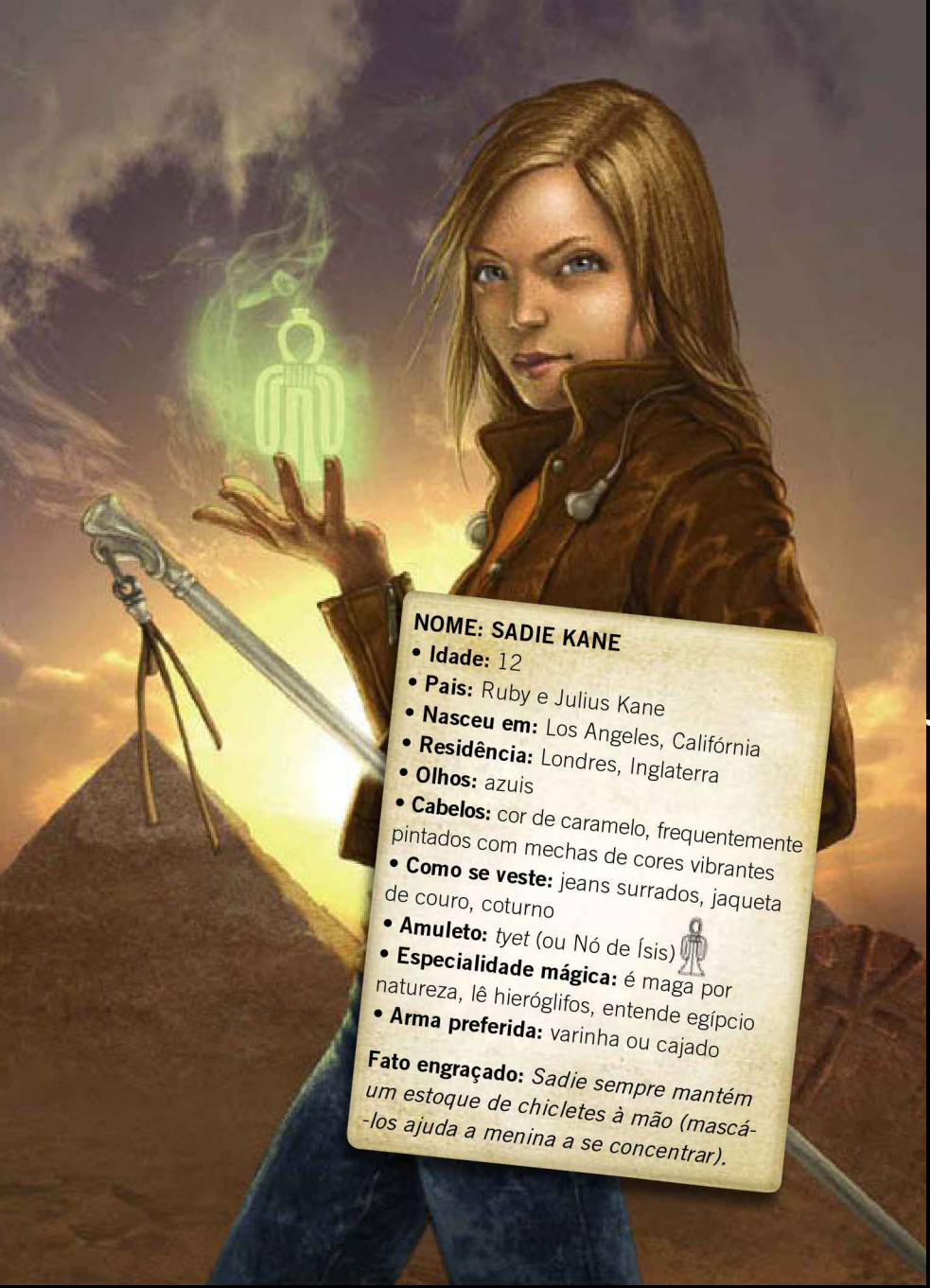
• **Como se veste:** calça cáqui perfeitamente passada, camisa de botões, mocassins

• **Amuleto:** Olho de Hórus 

• **Especialidade mágica:** magia de combate

• **Arma preferida:** khopesh (antiga espada egípcia)

Fato engraçado: Carter tem pavor de escorpiões, e uma vez encontrou um deles escondido em sua meia!



NOME: SADIE KANE

- **Idade:** 12
 - **Pais:** Ruby e Julius Kane
 - **Nasceu em:** Los Angeles, Califórnia
 - **Residência:** Londres, Inglaterra
 - **Olhos:** azuis
 - **Cabelos:** cor de caramelo, frequentemente pintados com mechas de cores vibrantes
 - **Como se veste:** jeans surrados, jaqueta de couro, coturno
 - **Amuleto:** tyet (ou Nó de Ísis) 
 - **Especialidade mágica:** é maga por natureza, lê hieróglifos, entende egípcio
 - **Arma preferida:** varinha ou cajado
- Fato engraçado:** Sadie sempre mantém um estoque de chicletes à mão (mascá-los ajuda a menina a se concentrar).



As famílias **Faust e Kane** têm o sangue dos faraós e são membros da Casa da Vida (ver página 74) há séculos. Ruby Faust conheceu Julius Kane em um sítio arqueológico no Vale dos Reis. Eles se apaixonaram e se casaram, unindo assim duas importantes famílias de magos e fazendo de Carter e Sadie as crianças mais poderosas a nascer em muitos anos.

RUBY KANE

Antropóloga, lecionava em uma universidade e tinha um profundo interesse por egiptologia. Ela também era uma maga talentosa e possuía o raro dom da adivinhação, que lhe permitia antever eventos futuros. Seu amuleto era um *ankh*, o símbolo egípcio da vida. Ruby morreu em circunstâncias misteriosas na Agulha de Cleópatra, em Londres. Sadie tinha seis anos, Carter, oito.



JULIUS KANE

Egiptólogo mundialmente renomado, especializou-se na tradução de antigos textos egípcios. Escreveu muitos livros sobre o assunto e é chamado para atuar como especialista em diversos museus e escavações arqueológicas, o que lhe permite viajar por todo o mundo.

Aonde quer que vá, Julius leva sua bolsa de couro. Quando Carter e Sadie abrem a bolsa (apesar de terem sido avisados para não fazê-lo), encontram uma caixa de madeira decorada contendo uma bola de cera branca, uma agulha de madeira, uma paleta e potes de vidro com tinta colorida. Há, também, metros de barbante marrom, a estátua de um gato de ébano e um rolo grosso de papiro. Por fim, há outra estátua, de cera, um *shabti*, que significa “aquele que responde”.



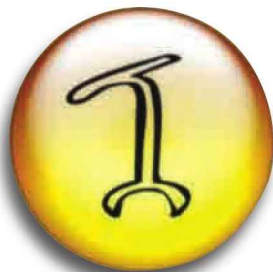
Julius utiliza seu trabalho como disfarce para a vida de mago. As viagens o ajudam a fugir dos magos da Casa da Vida, que o perseguem desde que ele desrespeitou uma de suas leis durante a batalha que causou a morte de Ruby. Como punição, mantiveram Julius longe do irmão, Amós.





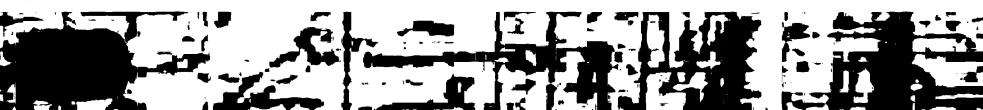
AMÓS KANE

Irmão de Julius e tio de Carter e Sadie. Impecavelmente arrumado, usa sempre ternos elegantes, chapéu Fedora e os cabelos trançados e enfeitados com contas. Também costuma ter à mão seu saxofone tenor, o que desperta em Carter a lembrança dos músicos de jazz que o pai o arrastava para ouvir quando o garoto era mais novo. Seu símbolo é o *was*, que significa “poder”.



Há muito tempo Amós mantém distância de Carter e Sadie, embora não seja por vontade própria. Mas a situação muda quando Julius desaparece. O tio leva as crianças para seu quartel-general no Brooklyn, apesar dos protestos dos avós de Sadie.

É Amós quem tem que explicar aos dois jovens a verdade sobre sua herança e os perigos que enfrentarão por serem da família Kane.







VOVÔ E VOVÓ FAUST

Pais de Ruby, moram em Londres, na margem leste do rio Tâmesa, perto de Canary Wharf. Vovó tem uma aparência frágil e pálida, como a de uma pessoa doente. Está sempre oferecendo xícaras de chá e biscoitos queimados de gosto ruim, que ela mesma prepara.



Vovô foi jogador de rúgbi e tem braços fortes e grossos, a barriga redonda e os olhos fundos. Às vezes, ele consegue ser assustador, e não é simpático com Amós nem com Julius Kane, a quem responsabiliza pela morte de Ruby. Os Faust sabem que magia existe, mas não parecem ser magos praticantes.



MUFFIN

Presente que o pai de Sadie deu a ela quando foi embora, deixando-a com vovô e vovó Faust. Muffin faz companhia à menina e normalmente exibe o comportamento típico de uma gata, mas alguma coisa nela é meio esquisita: ela parece nunca envelhecer ou crescer, as orelhas pontudas são grandes demais para o tamanho da cabeça e seu pelo amarelo e preto a faz parecer um minileopardo. Além disso, diferentemente de muitos outros gatos, Muffin tem olhos excepcionalmente atentos, e carrega um misterioso pingente egípcio prateado pendurado na coleira.

Quando as aventuras de Carter e Sadie começam, Muffin se transforma em algo muito mais útil que um gato doméstico (ver “Bastet”, página 46).



“A gata não se parecia muito com um muffin, mas Sadie era pequena quando escolheu o nome, então acho que devemos relevar.”

– Carter

Nossa entrevista deste mês é com

SADIE KANE:

RAINHA DA MAGIA



Uma entrevista exclusiva da TeenQueen com a jovem maga de quem todos estão falando...

P: QUAL É O SEU ESTILO?

R: Definitivamente, não é sem graça, isso eu posso dizer. Estou sempre procurando por pechinchas vintage, mas meu visual do dia a dia inclui jeans perfeitamente amaciados, uma camiseta e uma jaqueta de couro, tudo sempre complementado por coturnos. Nunca vou a lugar nenhum sem minha música, por isso os fones

de ouvido são, provavelmente, meu acessório mais importante – e eles são ótimos para abafar a voz de adultos e professores.



P: QUEM SÃO SEUS MELHORES AMIGOS?

R: Liz e Emma. Mas não as vejo muito, agora que estou viajando o mundo todo. Sinto muita saudade delas, mas com todos os novos aprendizes que chegaram estou fazendo amigos:

Walt, Jaz e as crianças menores também.

Parecem quase uma família, ultimamente... Ahh, e Carter, acho. Quando ele é legal.

P: COMO SEUS AMIGOS A DESCREVERIAM?

R: Como perfeita, é claro! Bem, acho que podem dizer que sou um pouco sarcástica e teimosa (prefiro "persistente"), mas também que sou atenciosa, divertida, bondosa e leal.

P: O QUE FAZ EM SEU TEMPO LIVRE?

R: Bem, com essa história de tentar evitar o Apocalipse e tudo mais, não tenho muito tempo para relaxar. Mas, quando dá, gosto de andar de skate e patins com Liz e Emma, ou assistir a seriados e filmes. Em Nova York, gosto



de jogar basquete com meu amigo babuíno, Khufu. Basquete é muito mais legal que netball, que jogamos na escola em Londres, e Khufu está me ensinando alguns movimentos. É muito maneiro.

Quando saio, visito o Metropolitan e o Central Park – que é um lugar bem tranquilo (se você não estiver sob o ataque de deuses vingativos, é claro).

**P: QUAIS SÃO SEUS TRÊS
LUGARES PREFERIDOS?**

R: 1. A Agulha de Cleópatra à margem do rio Tâmisa. Quando quero me sentir perto de minha mãe, é para lá que vou. Há esfinges guardando o local, por isso parece um pedacinho do Egito.

2. A London Eye, para ver Londres do ponto de vista de um pássaro.

3. A fazenda de produtores mais próxima é um bom lugar para fugir de

tudo (Liz é voluntária, por isso Emma e eu passamos algumas tardes por lá quando ela está trabalhando).

**P: QUAIS SÃO AS CINCO COISAS
SEM AS QUAIS VOCÊ NÃO PODE
VIVER?**

R: Tenho viajado quase sem bagagem nos últimos tempos, mas se tivesse uma passagem só de ida para uma ilha deserta, acho que levaria:

1. Chiclete e caramelos de chocolate – um suprimento para a vida toda.
 2. Uma fotografia de minha mãe.
 3. Meu kit de magia, porque nunca se sabe o que mais pode haver na ilha.
 4. Doughboy (ei, shabti são úteis).
 5. Meus amigos e minha família.
- ⓪ que pode ser considerado trapaça, mas a vida seria sem graça sem eles.



P: QUAIS SÃO AS COISAS QUE A IRRITAM?

R: • Seguranças – eles odeiam skatistas e só existem para impedir nossa diversão.

- Meu irmão (às vezes).
 - Lição de casa (sempre).
 - Alguém me dizer o que devo fazer.
- Sério, nem tente.

P: VOCÊ TEM UMA PAIXÃO SECRETA (OU NÃO TÃO SECRETA)?

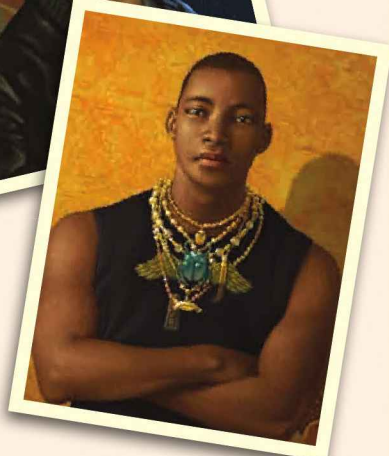
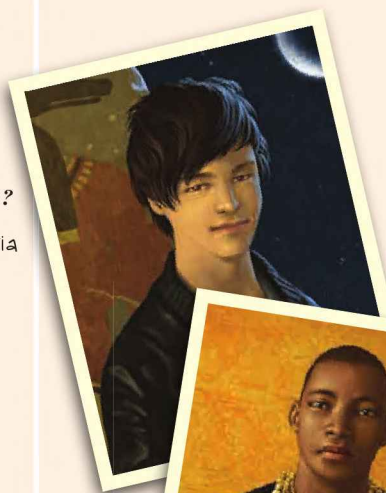
R: Bem, eu provavelmente não deveria dizer, mas: Anúbis. Ou Walt. Não, espere... os dois.

P: VOCÊ TEM ALGUM TALENTO ESPECIAL?

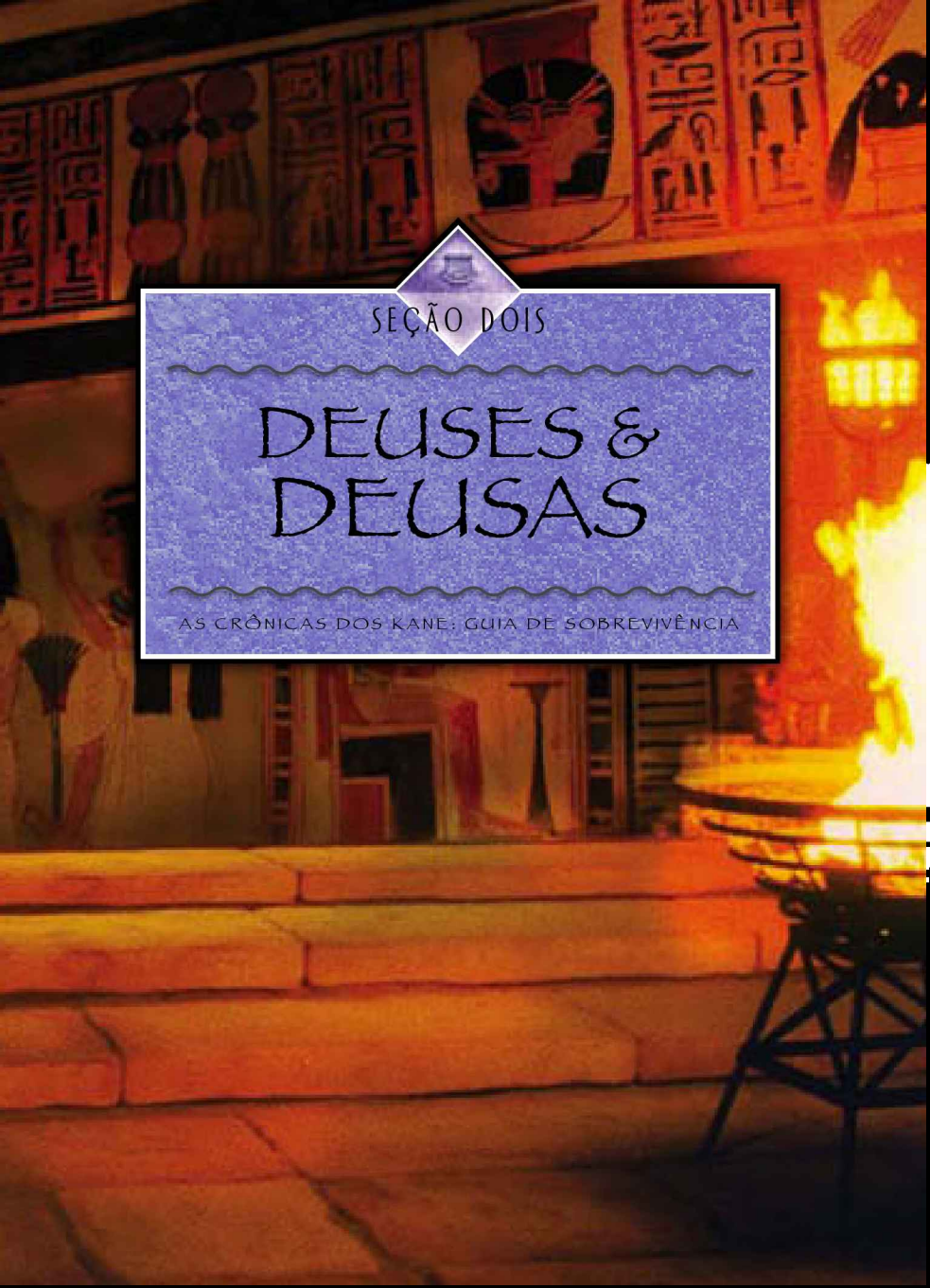
R: Eu leio hieróglifos como uma egípcia nativa e já conseguia abrir portais antes mesmo de começar o treinamento. O que tem sido bem útil, ultimamente.

P: QUAL É SUA AMBIÇÃO NA VIDA?

R: Viajar ainda mais do que já fiz, sem saber o que vai acontecer em seguida. Mas, por ora, me contento em derrotar as forças do mal.







SEÇÃO DOIS

DEUSES & DEUSAS

AS CRÔNICAS DOS KANE: GUIA DE SOBREVIVÊNCIA



UM: A CRIAÇÃO DO EGITO

No início não havia nada além de uma grande extensão de água denominada Nun. Dessas águas de Caos se ergueu o deus sol.

Rá era todo-poderoso e assumia muitas formas, mas estava sozinho e cercado pelo Caos. Ele queria levar ordem ao mundo e tinha o poder de criar coisas simplesmente nomeando-as. Primeiro, criou o dia e a noite, dizendo: “Sou Khepri ao amanhecer, Rá ao meio-dia e Khnum ao anoitecer.” Então, o sol se ergueu, passou pelo céu e se pôs pela primeira vez.

Por estar sozinho no mundo, Rá criou deuses para controlar outros elementos: ele tossiu e expeliu Shu, que fez soprar os primeiros

ventos, então cuspiu Tefnut, que fez cair a primeira chuva. Shu e Tefnut tiveram dois filhos: Nut, a deusa do céu, e Geb, o deus da terra.

Depois disso, Rá criou outros deuses, e juntos eles criaram cada coisa viva na Terra. No fim, Rá nomeou a humanidade, e surgiram homens e mulheres nas terras do Egito.

DOIS: A HISTÓRIA DE RÁ E SEKHMET

Rá tomou a forma de um homem e tornou-se o primeiro faraó, governando o Egito por milhares de anos. Por fim, ele envelheceu, e os homens deixaram de temê-lo e de obedecer suas leis.

Rá ficou zangado e reuniu os deuses e as deusas – Shu e Tefnut, Geb e Nut. Rá perguntou a eles o que deveria fazer com a humanidade e suas más ações. Os deuses decidiram que Rá criaria uma filha para destruir os homens.

Então, a filha de Rá, Sekhmet, surgiu e tornou-se a mais feroz das deusas. Ela atacou suas presas como uma leoa, e matou todos aqueles que haviam desobedecido a Rá. Quando ele viu o que Sekhmet havia feito, ficou com pena dos humanos, mas não podia detê-la.





▲ Fermentação de bebida no Egito Antigo

Ele enviou mensageiros ao Nilo para buscar ocre vermelho. Eles levaram o ocre a Heliópolis, onde Rá ordenou às mulheres que preparassem sete mil jarros de bebida alcoólica. O deus sol misturou ocre vermelho à bebida e a despejou nos campos. Ao amanhecer, Sekhmet chegou à cidade e encontrou

o local inundado. Ela viu o líquido vermelho e pensou que fosse o sangue daqueles que assassinara, então bebeu até se embriagar e não conseguiu matar mais ninguém. Voltou cambaleando ao local onde Rá a esperava, sem matar um único homem.

Rá mudou o nome de Sekhmet para Hátor e alterou sua natureza de forma a torná-la doce e amorosa. A humanidade foi salva, e a sacerdotisa de Hátor bebia a cerveja de Heliópolis colorida com ocre vermelho em sua honra quando celebravam seu festival no início de cada ano.

TRÊS: O NOME SECRETO DE RÁ

Rá estava velho e decidiu se retirar da terra, deixando os deuses mais jovens para governar em seu lugar. Ninguém poderia tirar seu poder, que residia em seu nome secreto, que só o próprio Rá sabia.

Geb e Nut tiveram filhos; seus nomes eram Osíris, Ísis, Néftis e Set. Ísis era a mais sábia, esperta como um milhão de homens.

Conhecia todas as coisas no céu e na terra, exceto o nome secreto de Rá, que decidiu descobrir. Quando Rá passava sobre o Egito, babava como um homem muito velho. Sua saliva caía sobre o solo, transformando-o em barro, que Ísis pegou e criou uma massa. Ela deu à massa a forma de uma serpente, criando uma pequena naja – o *uraeus*, que se tornou o símbolo da realeza usado pelos faraós.

Ísis pôs a naja no caminho que Rá percorria todos os dias. Quando ele passou, a naja o mordeu e desapareceu na relva. O veneno penetrou no corpo de Rá, e ele gritou de dor, mas não conseguia falar, embora tremesse e gaguejasse. Ele pediu a ajuda dos deuses.

Os deuses o socorreram, e com eles estava Ísis, a curadora. “Diga-me seu nome secreto, pai divino”, pediu ela. “Porque só repetindo seu nome em meus encantamentos poderei curá-lo.”

Rá disse seus muitos nomes: “Sou o criador do céu e da terra. Sou o construtor das montanhas. Sou a fonte das águas por todo o mundo. Sou luz e escuridão. Sou criador do grande rio do Egito. Sou a centelha que acende o fogo que arde no céu; sim, sou Khepri de manhã, Rá ao meio-dia e Khnum ao anoitecer.”



Mas Ísis sabia que ele só havia revelado os nomes que todos já conheciam, e que seu nome secreto estava oculto no coração. Ela disse: *“Você sabe que o nome que preciso não está entre esses que revelou. Diga-me seu nome secreto e o veneno será extraído, você não sentirá mais dor.”*

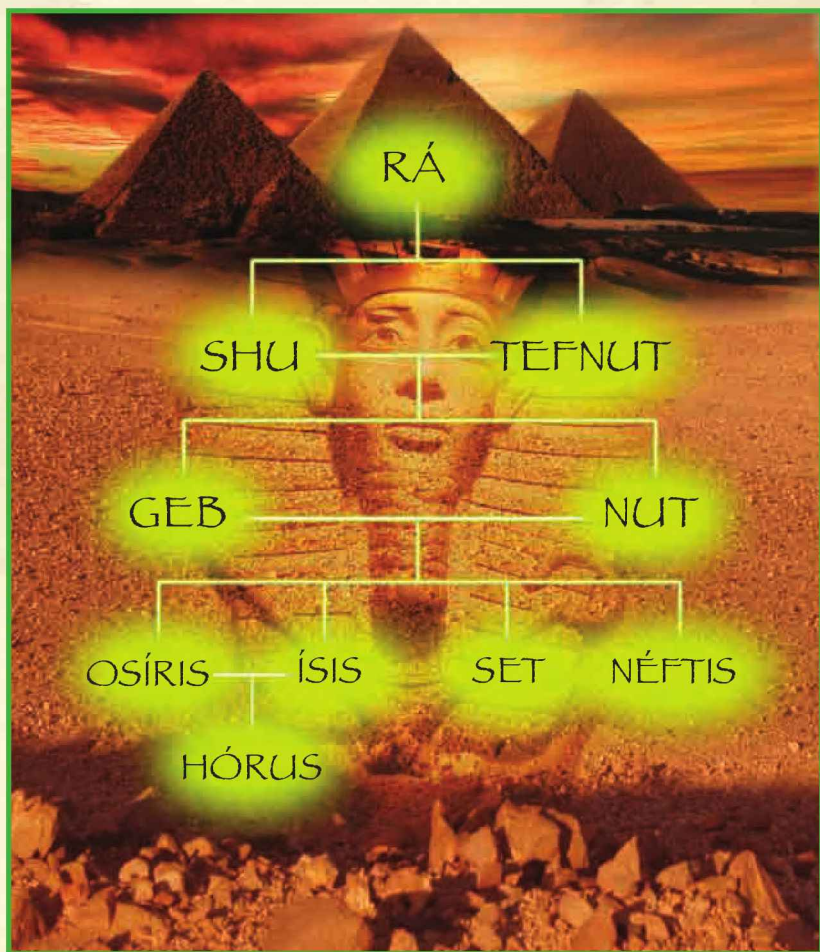
Rá fez Ísis jurar não dizer o nome a ninguém além do filho que ela viria a ter, que também teria que jurar não revelá-lo. Ísis jurou guardar segredo. Então, o conhecimento do nome de poder de Rá passou do coração dele para o dela.

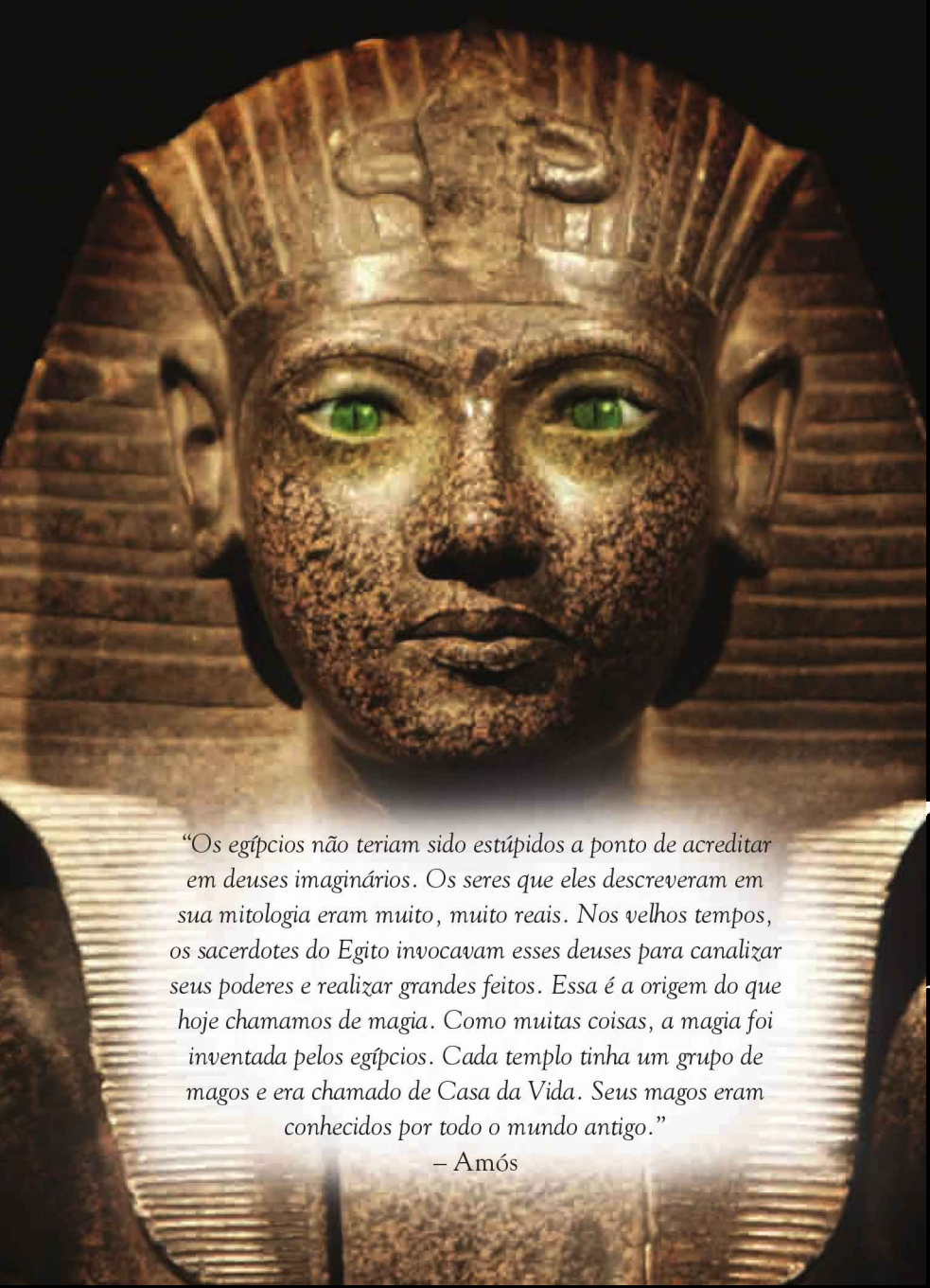
Ísis extraiu o veneno do corpo do deus e ele ficou em paz, mas decidiu não reinar mais sobre a terra. Ocupou seu lugar nos céus, viajando todos os dias por ele como o sol, e à noite atravessando o

mundo inferior e passando pelo Duat. Os egípcios pintavam as cenas dessa jornada nas paredes das tumbas dos faraós, baseados no conhecimento registrado em *O livro dos mortos*. Uma cópia era enterrada no túmulo de todo homem rico, para que pudesse encontrar o caminho para o Mundo dos Mortos.



Árvore genealógica dos deuses egípcios





“Os egípcios não teriam sido estúpidos a ponto de acreditar em deuses imaginários. Os seres que eles descreveram em sua mitologia eram muito, muito reais. Nos velhos tempos, os sacerdotes do Egito invocavam esses deuses para canalizar seus poderes e realizar grandes feitos. Essa é a origem do que hoje chamamos de magia. Como muitas coisas, a magia foi inventada pelos egípcios. Cada templo tinha um grupo de magos e era chamado de Casa da Vida. Seus magos eram conhecidos por todo o mundo antigo.”

– Amós



Antigos deuses egípcios

SHU: DEUS DOS VENTOS E DO AR

Como reconhecê-lo: *Usa uma grande pena de avestruz na cabeça, carrega bandeiras, tem cabelos bagunçados pelo vento (às vezes embaraçados) e parece estar sempre exausto.*

Shu tem dois trabalhos: manter os ventos soprando e cumprir a punição dada por Rá a seus próprios filhos – Nut, a deusa do céu, e Geb, o deus da terra – mantendo-os separados. Diz a lenda que, se Shu permitir que Nut e Geb voltem a se encontrar, a terra e o céu colidirão e levarão o Caos ao universo.

TEFNUT: DEUSA DA CHUVA

Como reconhecê-la: *Mulher com cabeça de leoa, provavelmente encharcada, pingando, costuma ser vista sentada em seu trono.*

Tefnut é mãe e avó de muitos deuses, mas a família não é sua única responsabilidade – sem Tefnut para garantir a chuva, o Egito teria murchado e secado sob o sol quente.



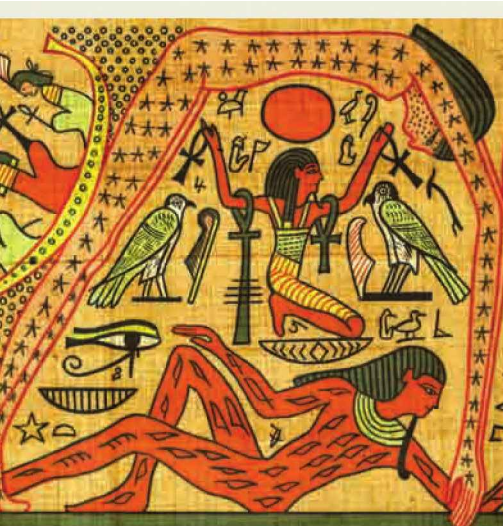


NUT: DEUSA DO CÉU

Como reconhecê-la: *Seu corpo forma um arco sobre a terra, gosta de olhar para as estrelas e para o céu à noite.*

Os braços e as pernas de Nut são os pilares sobre os quais o céu repousa. Mas Nut não fica com a cabeça nas nuvens o tempo todo;

no final de cada dia ela engole o deus sol, Rá, e dá à luz a ele na manhã seguinte, criando o dia e a noite.



GEB: DEUS DA TERRA

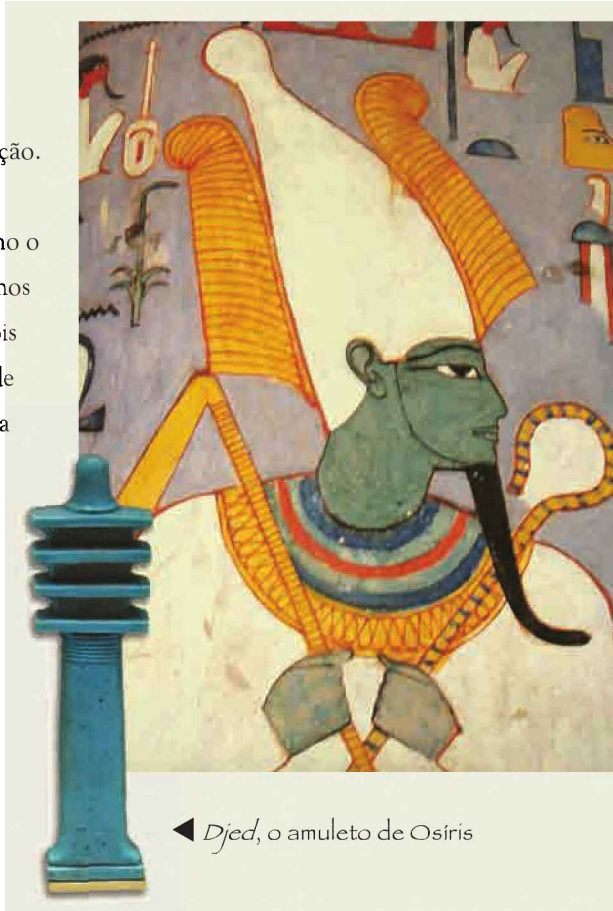
Como reconhecê-lo: *Habita sob o arco de Nut, pode tomar a forma de uma duna de areia que se movimenta até revelar seu rosto.*

Geb é um homem de família, tem cinco filhos poderosos, uma esposa a quem ama profundamente e de quem sente muita saudade desde que foram separados. Mas ele não perdeu o senso de humor: diz o mito que sua gargalhada é a dos terremotos.

OSÍRIS: DEUS DOS MORTOS

Como reconhecê-lo: *Tem barba e usa uma coroa, gosta de segurar objetos estranhos, como ganchos e manguais.*

Além de ser o deus dos mortos, Osíris é deus da fertilidade e da ressurreição. E ele é experiente em ressurreição: nasceu como o mais velho dos cinco filhos de Nut e Geb, mas depois renasceu como marido de Ísis, que já havia sido sua irmã, e pai de Hórus, antes seu irmão. Tornou-se rei, mas foi assassinado pelo irmão invejoso, Set. Porém, não se pode abater Osíris: ele reviveu como o Senhor dos Mortos.



◀ Djed, o amuleto de Osíris



ÍSIS: DEUSA DA MATERNIDADE E DO AMOR

Como reconhecê-la: *Uma bela mulher usando um nó tyet como símbolo de proteção. Senta-se em um trono com a forma de chifres de vaca, frequentemente descrita com Hórus no colo.*

Ísis é a deusa da maternidade e do amor. Valoriza o tempo que passa cuidando do filho, Hórus, e ajudando o marido, Osíris, a governar a terra. Mas é uma

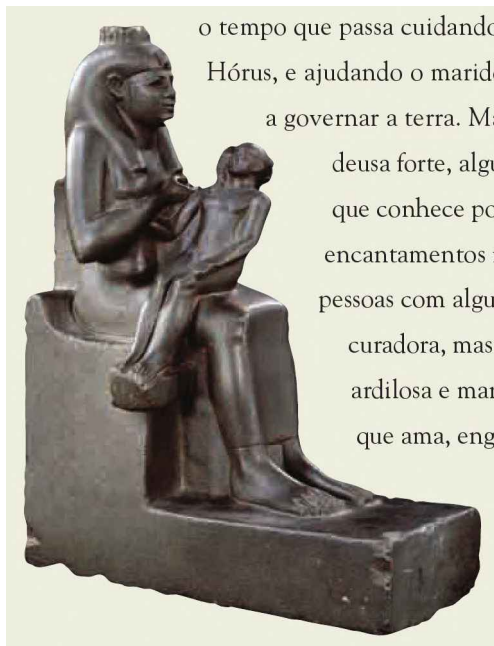
deusa forte, alguém que conhece poderosos

encantamentos mágicos e os usa para ajudar pessoas com alguma necessidade. Ísis é uma curadora, mas também pode agir de maneira ardilosa e manipuladora para ajudar aqueles que ama, enganando inimigos e rivais

e induzindo-os a ceder poderes e segredos: ela envenenou Rá para que Osíris pudesse se tornar rei no lugar dele.



▲ Tyet



▲ Ísis com Hórus no colo





HÓRUS: O DEUS FALCÃO

Como reconhecê-lo: *Tem olhos inconfundíveis e está sempre vestido como um guerreiro. Às vezes usa uma coroa dupla e segura um disco. Gosta de passar o tempo com aves como gaviões e falcões.*



Hórus tem cabeça de falcão, é o deus do céu, da vingança e o protetor do governante do Egito. A conexão de Hórus com os faraós é tão forte que todo soberano passa a ser reconhecido como a manifestação humana de Hórus na terra. Seu malvado tio Set inveja seu poder e tenta derrotá-lo, mantendo o deus constantemente em fuga. Quando o tio o alcança, eles lutam, e Set arranca um dos olhos de Hórus. Ele é substituído por um olho feito de luar, dando origem a seu símbolo: o Olho de Hórus.

SEKHMET: DEUSA DA GUERRA E DA DESTRUÇÃO

Como reconhecê-la: *Mulher dourada, em uma armadura vermelha, empunhando arco e flecha, ou na forma de um enorme leão flamejante.*

Sekhmet foi criada por Rá para atacar homens e mulheres que o desobedeciam e se comportavam mal (ver “As histórias de Rá”, página 28).



SET: DEUS DO CAOS

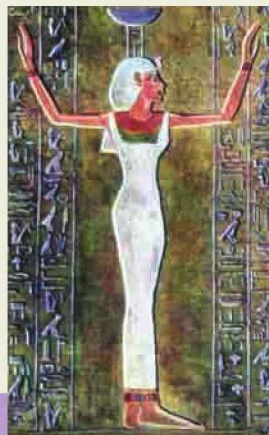
Como reconhecê-lo: Pode aparecer como um homem grande e bruto, um burro de cabeça vermelha ou até mesmo um porco. Seja qual for a forma, ele adora a cor vermelha, por isso fique atento a roupas, cabelos e até olhos dessa cor.

Set jamais gostou de viver de acordo com as regras, por isso não é surpresa que ele seja o deus do caos. Fez um monte de coisas horríveis, como assassinar seu irmão Osíris e tentar matar o sobrinho, Hórus, para poder ocupar seu lugar como governante dos vivos. Hórus venceu a batalha e vingou a morte do pai, tornando-se rei de todo o Egito e exilando Set no deserto. Mas nem mesmo o exílio mudou seu jeito de ser: ele ainda fica zangado e então desencadeia terríveis tempestades ou realiza algum ato maligno.

NÉFTIS: DEUSA DA NOITE

Como reconhecê-la: Usa uma joia com seu nome inscrito em hieróglifos, carrega um papagaio e gosta de segurar ossos e crânios.

Néftis é mais conhecida como deusa da noite e protetora dos mortos, mas também é a deusa







da natureza, da lamentação e do sono. Embora seja casada com Set, ela não segue o caminho do mal, sendo irmã fiel e amiga de Ísis. Depois de Set ter assassinado Osíris, foi Néftis quem ajudou Ísis a procurar e reunir os membros esquartejados do deus, para que ela pudesse reconstruir seu corpo e trazê-lo de volta à vida.



ANÚBIS: DEUS DOS FUNERAIS E DA MORTE

Como reconhecê-lo: *Tem a cabeça de um chacal. Quando está nessa forma usa um colar dourado e é preto, brilhante e gracioso. Como humano, suas orelhas são pontudas como as do animal.*

Filho de Néftis e Osíris. Ajudou a preservar o corpo do deus depois de Set tê-lo matado, auxiliando-o a reviver. Esse processo criou a primeira múmia e levou à prática do embalsamamento, por isso não é surpresa que Anúbis também seja o deus do embalsamamento e da mumificação. Além disso, é o deus da pós-vida e passa boa parte do tempo no Mundo dos Mortos. Pode visitar cemitérios e locais relacionados à morte e ao luto, mas precisa usar um hospedeiro se quiser ir a outro lugar. Sua principal função é pesar o coração dos mortos em uma balança, usando como contrapeso a pena da verdade, para verificar se são dignos da pós-vida. Essa cena e as formas de Anúbis são pintadas em tumbas para proteger os mortos e ajudá-los a entrar no mundo inferior.

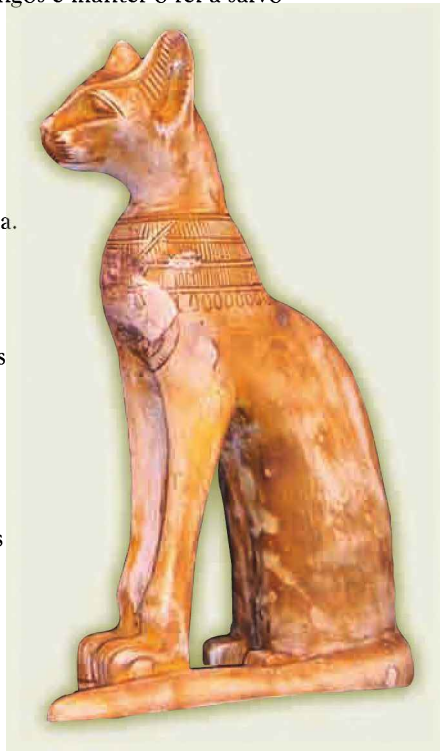




BASTET: DEUSA DOS GATOS, DAS MULHERES E DAS CRIANÇAS

Como reconhecê-la: Mulher-gato com a atitude de uma leoa mansa e a agilidade de uma ginasta. Às vezes atende pelo nome de “Muffin”.

Bastet é uma gentil deusa protetora, mas algumas vezes aparece com a cabeça de uma leoa para assustar inimigos e manter o rei a salvo em uma batalha. Ela é filha do deus sol, Rá, e quando se encontra na forma de leoa está ligada à luz do sol. Porém, Bastet tem um lado sombrio, e quando aparece como uma gata é associada à lua. Logo, tem duas personalidades: a gentil e a agressiva. Ela exibe seu lado gentil como protetora dos lares e das mulheres grávidas. Mas, cuidado: agressiva, ela pode ser uma assassina cruel em uma batalha. Com seus reflexos felinos, sua habilidade com armas e encantamentos e a capacidade de invocar gatos para ajudá-la em caso de dificuldade, é uma aliada poderosa.





BES: PROTETOR DAS CRIANÇAS

Como reconhecê-lo: *Homem-leão, de baixa estatura, cabeça grande e barba desgrenhada, frequentemente armado com facas. Gosta de tocar tambores e sinos, por isso, mantenha os ouvidos atentos.*

Bes protege mulheres grávidas, recém-nascidos e famílias. Mas, da mesma forma que é protetor de tudo que é bom, ele se empenha em afastar o mal, é o deus

da guerra e um lutador feroz.

Bes é patrono da música e da dança, e protege as pessoas de mordidas de cobras e escorpiões. De maneira geral, ele é um deus bem ocupado!



KHONSU: DEUS DA LUA

Como reconhecê-lo: *Alto, magro, glamoroso, vinte anos de idade, olhos prateados e cabeça raspada, exceto por um rabo de cavalo em um do lados.*



Khonsu é um jogador de senet muito habilidoso, e Nut jogou contra ele para ganhar cinco dias extras, durante os quais teve seus filhos. Por causa das constantes mudanças de fase da lua, minguando e crescendo, ele tem o poder de prolongar ou abreviar vidas – tanto dos mortais quanto dos deuses.

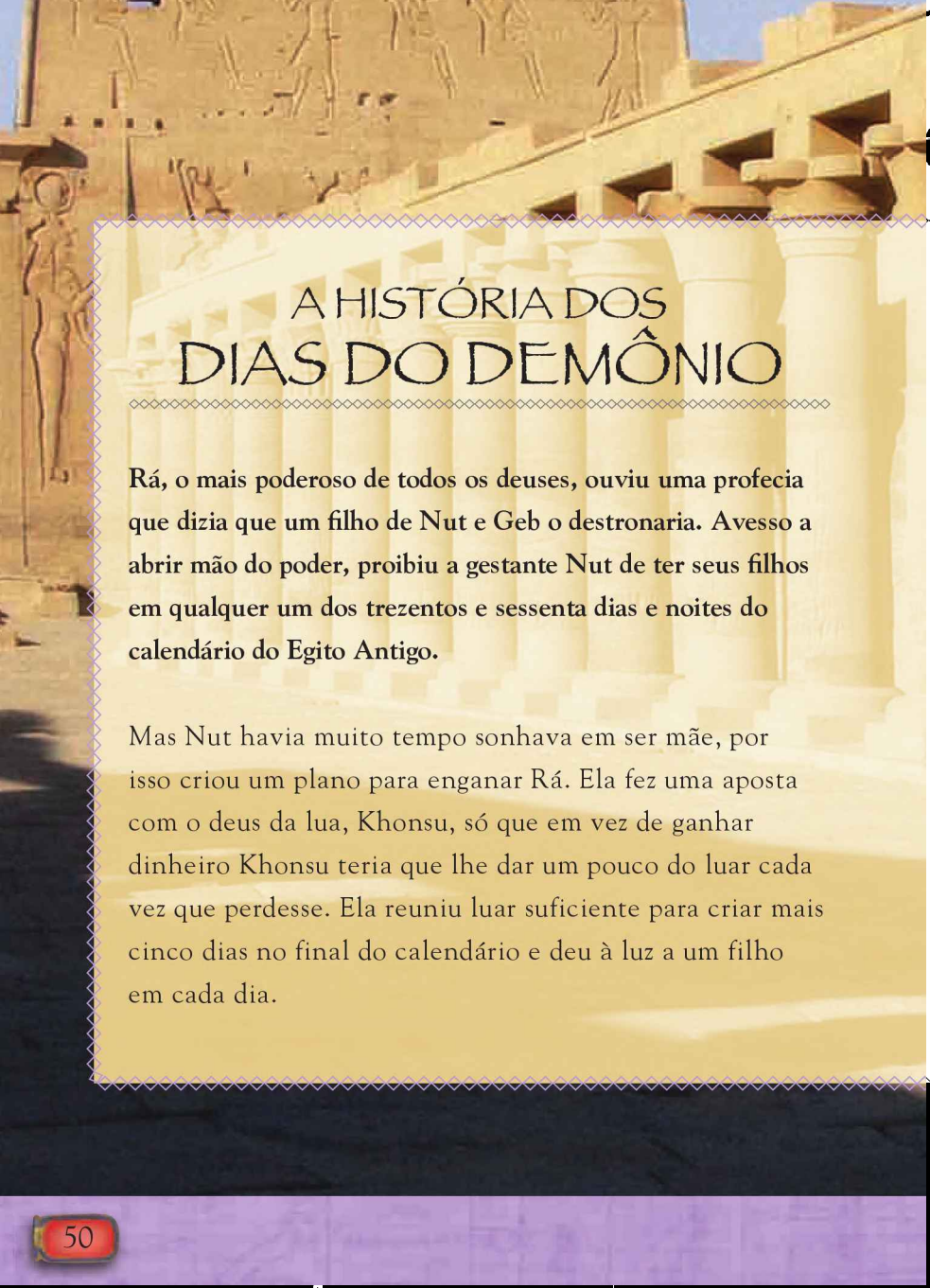
TOT: DEUS DO CONHECIMENTO E DO APRENDIZADO

Como reconhecê-lo: *Como humano, tem vinte anos, é magro e ágil, veste jaleco e tem exuberantes cabelos loiros. Fala muito e usa palavras terrivelmente grandes.*



Deus do conhecimento e do aprendizado, Tot é um sabe-tudo e não resiste a compartilhar fatos e histórias, independentemente de você estar interessado ou com

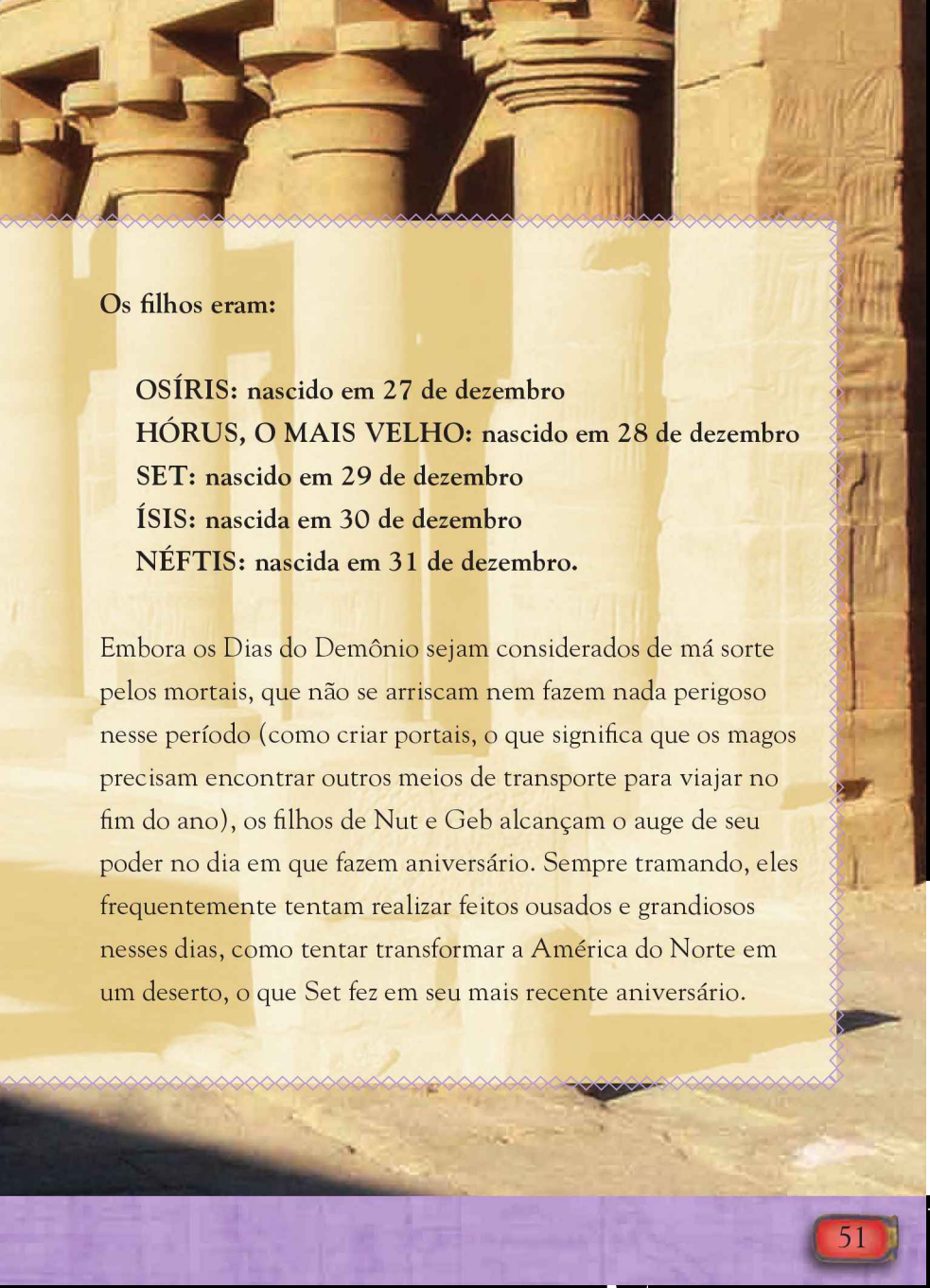
pressa. Para os antigos, ele inventou a arte da escrita e é o escriba oficial da pós-vida. Escreveu *O livro dos mortos*.



A HISTÓRIA DOS DIAS DO DEMÔNIO

Rá, o mais poderoso de todos os deuses, ouviu uma profecia que dizia que um filho de Nut e Geb o destronaria. Averso a abrir mão do poder, proibiu a gestante Nut de ter seus filhos em qualquer um dos trezentos e sessenta dias e noites do calendário do Egito Antigo.

Mas Nut havia muito tempo sonhava em ser mãe, por isso criou um plano para enganar Rá. Ela fez uma aposta com o deus da lua, Khonsu, só que em vez de ganhar dinheiro Khonsu teria que lhe dar um pouco do luar cada vez que perdesse. Ela reuniu luar suficiente para criar mais cinco dias no final do calendário e deu à luz a um filho em cada dia.



Os filhos eram:

OSÍRIS: nascido em 27 de dezembro

HÓRUS, O MAIS VELHO: nascido em 28 de dezembro

SET: nascido em 29 de dezembro

ÍSIS: nascida em 30 de dezembro

NÉFTIS: nascida em 31 de dezembro.

Embora os Dias do Demônio sejam considerados de má sorte pelos mortais, que não se arriscam nem fazem nada perigoso nesse período (como criar portais, o que significa que os magos precisam encontrar outros meios de transporte para viajar no fim do ano), os filhos de Nut e Geb alcançam o auge de seu poder no dia em que fazem aniversário. Sempre tramando, eles frequentemente tentam realizar feitos ousados e grandiosos nesses dias, como tentar transformar a América do Norte em um deserto, o que Set fez em seu mais recente aniversário.

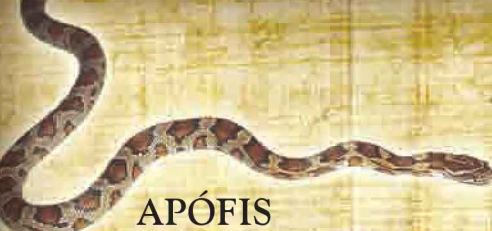




SEÇÃO TRÊS

DIVINDADES SOMBRIAS
& SERES BESTIAIS

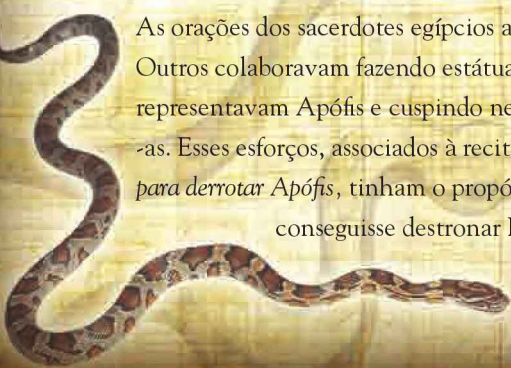
AS CRÔNICAS DOS KANE: GUIA DE SOBREVIVÊNCIA



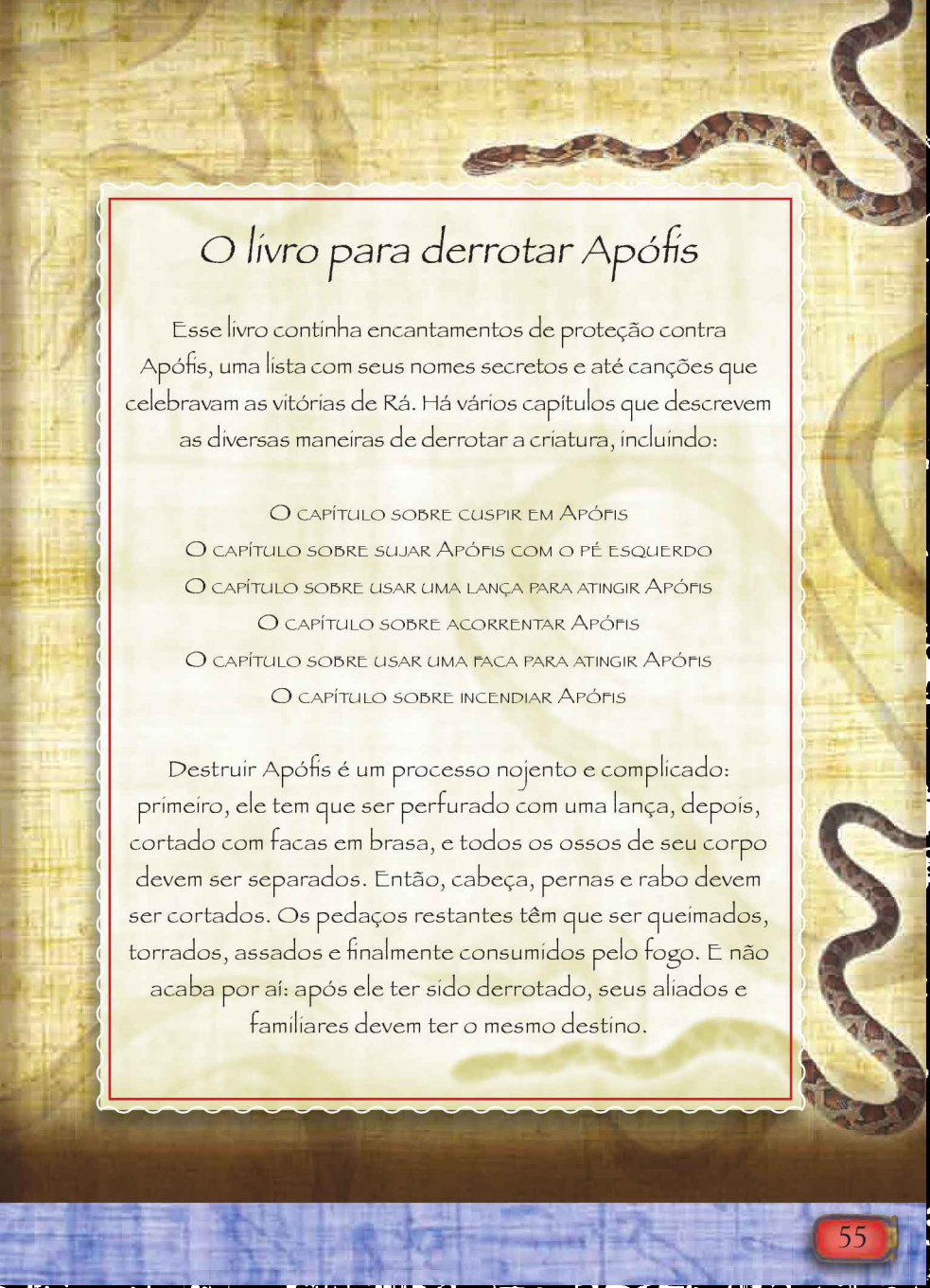
APÓFIS

Apófis é o maior e mais formidável inimigo de Rá, personificação de todas as coisas más e caóticas. É normalmente representado como uma serpente de tamanho e comprimento gigantescos, mas, às vezes, surge também como um enorme crocodilo-do-nilo.

De acordo com a antiga lenda egípcia, Apófis atacava o barco de Rá todas as noites, quando o deus passava pelo mundo inferior. Muitas vezes, ele era espancado e morto, mas, outras, conseguia ferir Rá, causando as tempestades. Quando se sentia particularmente forte e ousado, Apófis engolia por inteiro o barco de Rá, e a ausência temporária do deus sol provocava o eclipse solar. Isso não ocorria com frequência, já que Apófis era quase sempre derrotado, mas, independentemente de quantas vezes morresse, a Serpente sempre voltava à vida para tentar outra vez.



As orações dos sacerdotes egípcios ajudavam a manter Apófis distante. Outros colaboravam fazendo estátuas de cera em forma de cobra que representavam Apófis e cuspiam nelas, queimando-as e destruindo-as. Esses esforços, associados à recitação de encantamentos de *O livro para derrotar Apófis*, tinham o propósito de impedir que a criatura conseguisse destronar Rá e levar o Caos à terra.



O livro para derrotar Apófis

Esse livro continha encantamentos de proteção contra Apófis, uma lista com seus nomes secretos e até canções que celebravam as vitórias de Rá. Há vários capítulos que descrevem as diversas maneiras de derrotar a criatura, incluindo:

- CAPÍTULO SOBRE CUSPIR EM APÓFIS
- CAPÍTULO SOBRE SUJAR APÓFIS COM O PÉ ESQUERDO
- CAPÍTULO SOBRE USAR UMA LANÇA PARA ATINGIR APÓFIS
- CAPÍTULO SOBRE ACORRENTAR APÓFIS
- CAPÍTULO SOBRE USAR UMA FACA PARA ATINGIR APÓFIS
- CAPÍTULO SOBRE INCENDIAR APÓFIS

Destruir Apófis é um processo nojento e complicado: primeiro, ele tem que ser perfurado com uma lança, depois, cortado com facas em brasa, e todos os ossos de seu corpo devem ser separados. Então, cabeça, pernas e rabo devem ser cortados. Os pedaços restantes têm que ser queimados, torrados, assados e finalmente consumidos pelo fogo. E não acaba por aí: após ele ter sido derrotado, seus aliados e familiares devem ter o mesmo destino.



SERKET, A DEUSA DOS ESCORPIÕES

Pode ser instantaneamente identificada por seus traços de escorpião, incluindo olhos pretos e redondos e, às vezes, mandíbulas. Ela usa um escorpião na cabeça como coroa, e é fielmente seguida por legiões desses bichos.



Não é alguém que você queira irritar, mas, como muitas divindades ferozes, Serket também é capaz de fazer o bem. Como tem poder sobre as serpentes, os répteis e os animais venenosos, Serket é frequentemente invocada para proteger ou salvar pessoas de mordidas e ferroadas letais. Os desertos egípcios são habitados por muitas cobras e escorpiões, por isso não é de se estranhar que os antigos a considerassem uma deusa importante para se ter por perto; alguns até a idolatravam.



SOBEK, O DEUS CROCODILO

Aparece como um homem gigante com cabeça de crocodilo ou, às vezes, simplesmente como um crocodilo. Ele pode agir como um desses répteis quando quer: nadando pela água sem ser percebido, esgueirando-se até alcançar a presa e levando-a para o fundo a fim de afogá-la. Também é capaz de canalizar fortes jatos de água com seu cajado, forçando os inimigos a recuar, ou de invocar outros crocodilos para fazer seu trabalho sujo.

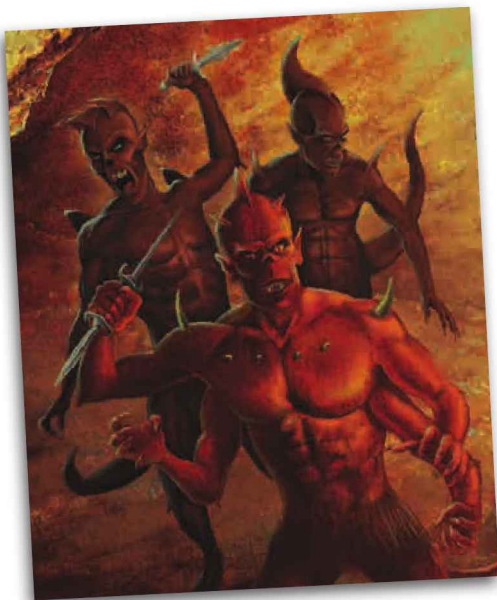
Sobek não perde uma chance de tentar atrapalhar Carter e Sadie, mas nem todos acreditavam que ele fosse totalmente mau. Alguns diziam que ele se empenhava para reparar o mal

praticado por Set e proteger os mortos no mundo inferior. Os antigos egípcios que residiam em áreas onde havia crocodilos perigosos o idolatravam. Na cidade de Crocodilópolis as pessoas até mantinham tais animais em piscinas e os enfeitavam com joias para homenagear Sobek.



DEMÔNIOS- -CANIVETE

Em alguns de seus momentos mais difíceis, Carter e Sadie encontraram demônios com cabeças de canivete. Quando eles descobrem a Pirâmide Vermelha, os demônios-canivete são parte do grande exército reunido por Set para protegê-la.



SERPOPARDOS

Também conhecidos como pescoços longos, são criaturas do caos controladas por Set. São muito parecidos com gatos, porém têm o pescoço comprido coberto de escamas verdes e língua bifurcada, além de cuspirem veneno. Dois serpopardos

◀ Essa imagem na Paleta Narmer mostra dois serpopardos com coleiras.



atacam Carter, Sadie, Filipe e Khufu na mansão de Amós. Eles derrotam Filipe e Khufu, mas são vencidos quando Muffin se transforma em Bastet. Ela une o pescoço dos dois com um nó antes de cortar ambas as cabeças com suas lâminas mágicas, transformando-os em pó.

O ANIMAL SET

Ele não tem nome (e não fica muito feliz quando Carter decide chamá-lo de Leroy), nem é parecido com qualquer outra criatura. Em desenhos antigos, frequentemente surge como um cachorro de cauda bifurcada e orelhas pontudas, mas quando ele está perseguindo você, é muito mais assustador. Imagine um cachorro do tamanho de um cavalo, com pernas tão compridas quanto o corpo, uma cauda longa que tem vida própria, orelhas que giram trezentos e sessenta graus, focinho de tamanduá e dentes afiados como lâminas. Obedece as ordens de Set e é tão mau quanto seu mestre. Quando fareja a presa, ele não se detém até caçá-la.



Animal Set ou um chacal? ►



ESFINGE

Esfinges são as pavorosas guardiãs das tumbas e dos templos e podem ser encontradas tanto no Egito quanto no resto do mundo.

Existem mitos não egípcios sobre elas, mas todas as culturas concordam sobre uma coisa: são terrivelmente espertas.

Conhecidas por seus enigmas, recompensam quem os soluciona e punem aqueles que não conseguem respondê-los corretamente.

Uma esfinge dupla chamada Aker é a guardiã da entrada para o Duat, ou mundo inferior. Aqueles que respondem corretamente ao seu enigma podem passar pelos portões, mas essa esfinge traiçoeira não tem misericórdia com quem não dá a resposta certa; ela os devora no ato.



Aparecem com frequência com corpo de leão e cabeça humana usando algum adereço, mas algumas esfinges têm cabeça de carneiro, falcão ou até mesmo do animal Set.

◀ A esfinge mais famosa do mundo é a Grande Esfinge de Gizé, perto do Cairo, no Egito.



Esfinges diferentes têm nomes diferentes:

ANDROSFINGE: *tem corpo de leão e cabeça humana*

CRIOSFINGE: *tem corpo de leão e cabeça de carneiro*

HIEROCOSFINGE: *tem corpo de leão e cabeça de falcão ou gavião*

GRIFO

Com corpo de leão e cabeça, asas e garras de águia, os grifos têm o poder do rei dos animais combinado ao do rei das aves. São poderosos guardiões mágicos, sendo comum que protejam tesouros. Os egípcios pensavam que o grifo era um animal sagrado de Hórus, razão pela qual Carter consegue se comunicar com Freak.

Costuma ser associado a Hórus e a seu inimigo mortal, Set, talvez por ser um caçador cruel e uma criatura do deserto (território de Set).





4

SEÇÃO QUATRO

HIERÓGLIFOS, SÍMBOLOS & COMANDOS

AS CRÔNICAS DOS KANE: GUIA DE SOBREVIVÊNCIA



Falando por imagens

Os antigos egípcios usavam símbolos chamados hieróglifos para se comunicarem. Alguns hieróglifos parecem desenhos de certas criaturas, enquanto outros estão mais para garranchos esquisitos. Cada símbolo pode representar um som, uma palavra ou uma ideia, e às vezes os três.

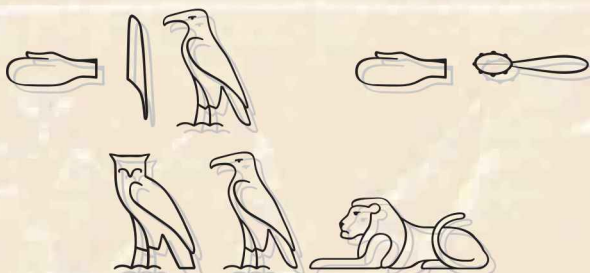
Hoje, pouquíssimas pessoas sabem ler essa antiga forma de escrita. Julius é um especialista na tradução para o inglês de até mesmo os mais complicados hieróglifos, resultado de anos de aprendizado e do uso de sua magia. Para a própria surpresa, Sadie descobre que, mesmo sem nenhuma experiência, é tão capacitada quanto o pai para reconhecer e ler hieróglifos – um talento natural, realmente. Há muitas versões diferentes de hieróglifos. Veja a seguir um guia com o equivalente ao nosso alfabeto.



Use este guia para escrever seu nome com hieróglifos

 (A)	 (B)	 (C)	 (D)	 (E)	 (F)	 (G)
 (H)	 (I)	 (J)	 (K)	 (L)	 (M)	 (N)
 (O)	 (P)	 (Q)	 (R)	 (S)	 (T)	 (U)
	 (V)	 (W)	 (X)	 (Y)	 (Z)	

Decifre estes hieróglifos para descobrir o nome secreto de Set. (Mas não diga a ele quem lhe contou.)





Símbolos e encantamentos

Sinais e símbolos estão em todos os lugares. Os antigos egípcios os usavam para representar os deuses, para encantamentos e feitiços e também como proteção. Carter e Sadie passaram a conhecer muitos símbolos antigos e fizeram bom uso deles em suas aventuras.



O olho *uedjat* é um olho humano com uma sobrancelha e alguns traços da cabeça de um falcão. Conhecido como Olho de Hórus (ver página 41), o símbolo foi usado pela primeira vez quando Hórus moldou um *uedjat* e o ofereceu a Osíris, que voltou à vida pelo

poder do amuleto. Desde então, o Olho se tornou famoso por seu poder de dar a vida e proteger contra o mal, motivo pelo qual Julius o escolheu para ser o amuleto de seu filho, Carter.

Este é o nó da deusa Ísis (ver página 38), chamado *tyet*. Parece com o nó que fazemos na faixa de um roupão, e como nós são frequentemente usados para controlar e liberar magia, há muito poder nesse símbolo de proteção. O *tyet* está no amuleto protetor usado por Sadie, também presente de Julius.





O *ankh* é muito parecido com um *tyet*, exceto pelos braços estendidos, em vez de curvados para baixo. Era o favorito de Ruby e é um dos mais populares símbolos egípcios, e por uma boa razão: *ankh* é um símbolo da vida. É comum os deuses egípcios serem retratados usando-o.

Quando um deus segura um *ankh* perto dos lábios de alguém, significa que está oferecendo o sopro da vida ou o sopro de que a pessoa pode precisar na pós-vida. O símbolo da Casa da Vida é um *ankh* com uma caixa envolvendo o topo.



O *djed* é uma coluna com quatro barras paralelas no topo, símbolo de estabilidade. Os antigos egípcios acreditavam que ele era inspirado na coluna humana, na espinha de Osíris ou em um tronco de árvore com os galhos cortados. Julius Kane usa um *djed* como amuleto, e Carter e Sadie o utilizam para atrair magos em potencial.



O *ba* é a parte da alma que representa a personalidade de uma pessoa e tudo o que a torna única. Pode agir como guardião, viajar pelo tempo e pelo espaço e se aventurar no Duat. Quando Carter e Sadie sonham, o *ba* de cada um costuma deixar o corpo adormecido e visitar outros lugares. O símbolo do *ba* é uma ave com cabeça humana.

O *uraeus* é um símbolo da realeza e da monarquia, que você já viu na seção “As histórias de Rá”, razão pela qual essa naja erguida e cuspidor foi chamada no passado de “o olho de Rá”. Nos velhos tempos, acreditava-se que o *uraeus* protegia os reis, e era comum vê-lo enfeitando as coroas dos faraós. Na forma de hieróglifo, o *uraeus* normalmente representa uma naja.



FEITIÇOS FALADOS E DESENHADOS

Magos usam feitiços para desencadear acontecimentos.

Quando um feitiço é lançado, hieróglifos azuis ou dourados aparecem brilhando no ar por um momento, antes de sumirem.

A seguir, alguns dos feitiços favoritos dos magos e seus significados:



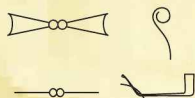
HI-NEHM

significa “juntar” ou “reparar”



HA-DI

significa “quebrar”



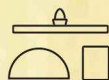
TAS

significa “amarrar” ou “casulo”



HA-WI

significa “ataque”



HA-TEP

significa “fique em paz”



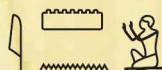
A'MAX

significa “queimar”



N'DAH

significa “proteger”



L-MUN

significa “esconder”



CRIE SEU PRÓPRIO FEITIÇO COM UMA PALAVRA DIVINA

CARTER E SADIE APRENDEM COMO CRIAR OS PRÓPRIOS FEITIÇOS USANDO PALAVRAS E SÍMBOLOS, E QUANTO MAIS TREINAM MAIS SE APERFEIÇOAM NA PRÁTICA DA MAGIA: GUARDAR OBJETOS NO DUAT, CRIAR PORTAIS E DERROTAR MONSTROS. SE VOCÊ É UM ASPIRANTE A MAGO, APRENDER COMO CRIAR FEITIÇOS É INDISPENSÁVEL.

AQUI VÃO AS REGRAS:

1. Feitiços podem ser escritos em qualquer idioma, mas hieróglifos funcionam melhor por serem a linguagem da magia.
2. Se você desenhar o símbolo de alguma criatura, é importante não desenhá-la por completo, ou a magia

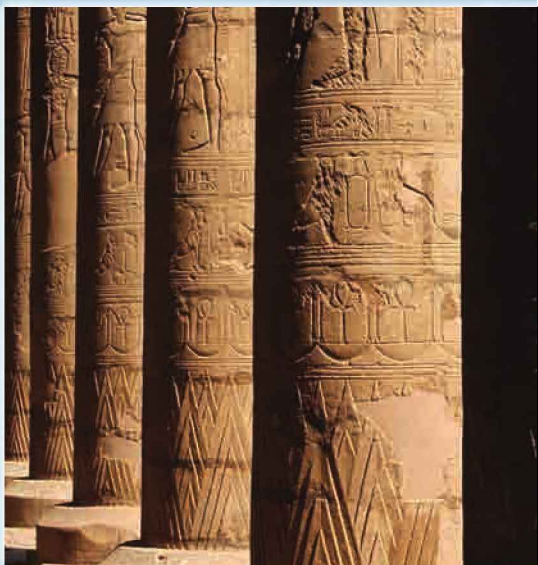


~~~~~  
“CARTER DESENHOU UM HIERÓGLIFO SIMPLES, DE UMA AVE. A IMAGEM SE MOVEU, DESPRENDEU-SE DO PAPIO E VOOU PARA LONGE. A CAMINHO DA SAÍDA, DESPEJOU SOBRE A CABEÇA DE CARTER UM POUCO DE COCÔ HIEROGLÍFICO. NÃO CONSEGUI DEIXAR DE RIR AO VER A CARA DELE.”

— SADIE



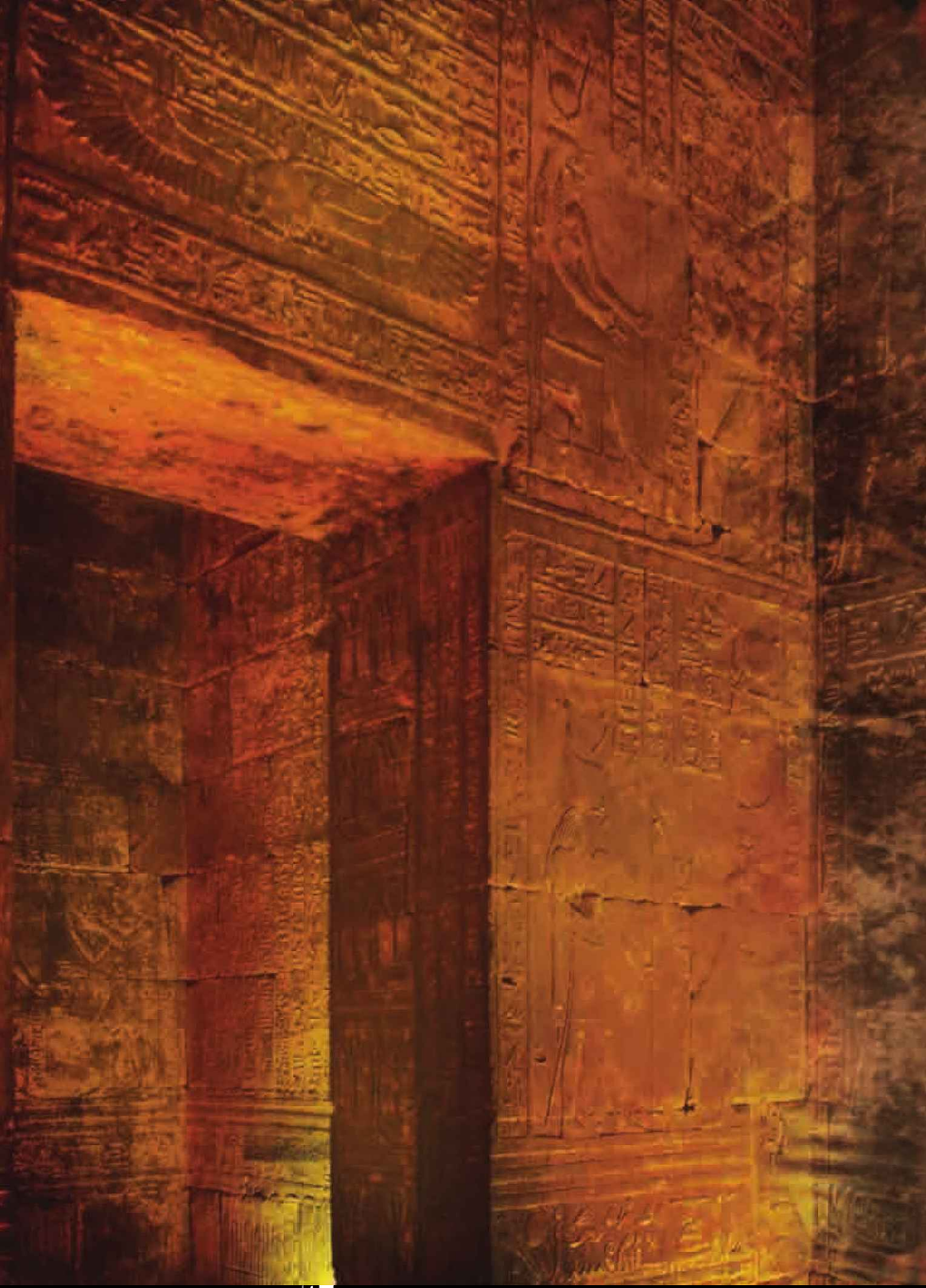
canalizada pode trazê-la à vida (Carter não sabia disso, o que o colocou em uma situação difícil). Por exemplo, certifique-se de deixar de desenhar uma asa em uma ave ou tirar uma das patas de um gato, a menos que queira ter todo tipo de animais perambulando pela sua casa.



3. A magia pode ser algo muito poderoso, portanto tome cuidado com o que deseja.

Os símbolos que você desenhar invocarão um objeto ou uma criatura em particular do Maat, que é o poder criativo do universo. Para começar, você vai precisar de um rolo de papiro (ou papel) e de um cálamo (caneta egípcia) ou os seus equivalentes modernos. Se seus hieróglifos ganharem vida e saírem da página, você saberá que é um mago moderno.

**SERÁ QUE VOCÊ É UM MAGO MODERNO? PROVIDENCIE CANETAS E PAPEL E VEJA O QUE CONSEGUE INVOCAR.**





SEÇÃO CINCO

# EXPLORANDO A CASA DA VIDA

AS CRÔNICAS DOS KANE: GUIA DE SOBREVIVÊNCIA

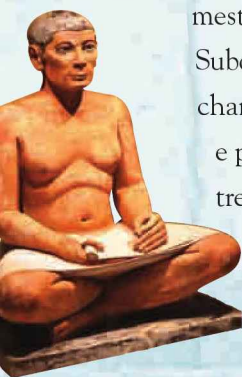




## A Casa da Vida

O principal quartel-general da Casa da Vida fica no Egito, sob a cidade do Cairo. É o ramo mais antigo da Casa e funciona como lar e centro de treinamento para magos.

A Casa é liderada por um Sacerdote-leitor Chefe, mestre dos magos do faraó nos tempos antigos. Subordinados a ele estão os magos seniores, chamados sacerdotes Sem. São os mais antigos e poderosos da Casa e supervisionam os trezentos e sessenta nomos, ou regiões, do mundo. Os magos seniores supervisionam os escribas, os oficiais e os magos arquivistas, que podem invocar a magia escrevendo e proferindo palavras mágicas.



Carter e Sadie entram na Casa pela primeira vez através de um portal de areia criado por Zia Rashid. Ela os leva por uma escada interminável até a beirada de um abismo que tem uma prancha de madeira como ponte. Do outro lado, dois guerreiros com cabeça de chacal e lanças cruzadas guardam a passagem.



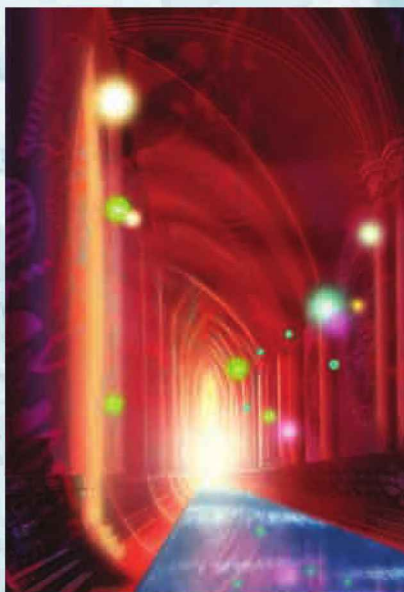


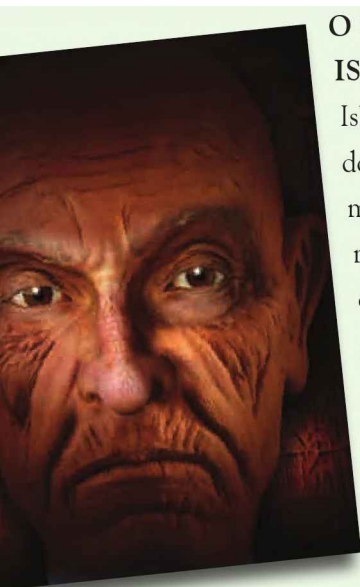
## JORNADA PELA CASA DA VIDA

Zia, Carter e Sadie atravessam um amplo mercado com barracas que vendem varinhas em forma de bumerangue, bonecos animados de argila, cobras, rolos de papiro e amuletos brilhantes. Eles espiam uma escola de vidência, onde crianças aprendem a enxergar o que acontece em outros nomos observando vasilhas cheias de óleo. Eles chegam a uma enorme porta de bronze ladeada por fogo, e atrás dela está o Salão das Eras.

### Salão das Eras

O Salão das Eras fica no coração do Primeiro Nomo e mostra àqueles que caminham por ele lembranças da história do Egito. Todos os anos ele fica um pouco mais comprido, com os registros do passado recente. Carter e Sadie se surpreendem com seu tamanho: é grande como um campo de futebol, sustentado por sólidos pilares de pedra. O Salão brilha com um tapete azul cintilante, e bolas de fogo e pequeninos hieróglifos flutuam no ar.





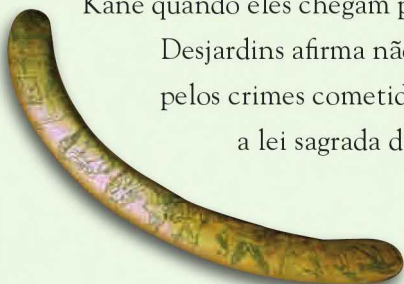
## O SACERDOTE-LEITOR CHEFE ISKANDAR

Iskandar é um ancião (tem aproximadamente dois mil anos) e prefere falar em sua língua materna, o grego alexandrino. Foi o último mago a ser treinado antes de o Egito cair perante Roma e a Casa da Vida ser proscrita. Embora o Sacerdote-leitor Chefe seja o senhor da Casa da Vida, ele não se senta no trono ao fundo do Salão das Eras. Seu papel é servir e proteger o faraó, por isso mantém fielmente o trono vazio e pronto para o retorno dos dignitários.

## MICHEL DESJARDINS

É o porta-voz do idoso Sacerdote-leitor Chefe e é hostil aos Kane quando eles chegam para encontrar Iskandar.

Desjardins afirma não responsabilizar Sadie e Carter pelos crimes cometidos pelo pai deles, que desrespeitou a lei sagrada da Casa da Vida, que proíbe os



◀ Varinha mágica

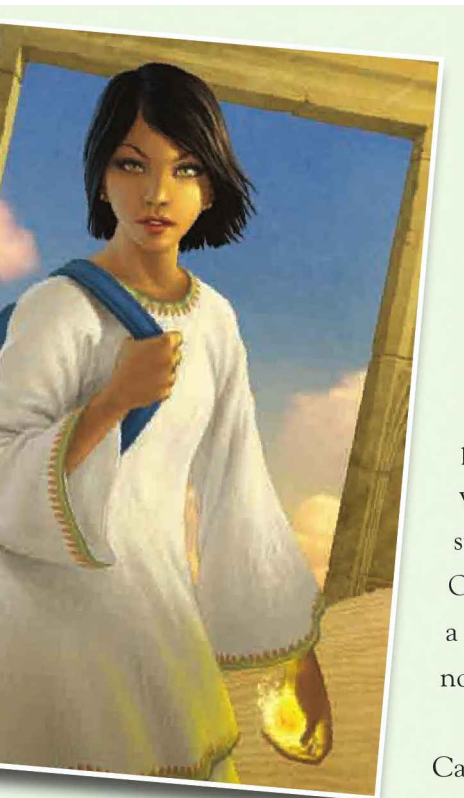
mortais de invocarem os deuses. E fez isso duas vezes: primeiro, na Agulha de Cleópatra, quando Ruby morreu e Bastet foi libertada, e novamente quando usou a Pedra de Roseta para libertar cinco deuses poderosos.

Iskandar e Desjardins querem que Carter e Sadie fiquem no Primeiro Nomo, onde estarão sob sua proteção – e onde os magos poderão determinar quão poderosos são os irmãos Kane e se eles representam alguma ameaça para a Casa.



**P: Onde fica o Trecentésimo Sexagésimo (e último) Nomo?**

**R: Na Antártida, e é um nomo de punição. Não há nada lá além de alguns magos congelados e pinguins mágicos. Melhor não ofender o Sacerdote-leitor Chefe!**



## ZIA RASHID

Zia teve uma infância feliz com a família, que morava às margens do Nilo. Mas sua vida virou de cabeça para baixo depois que o pai levou para casa a estatueta vermelha de um monstro e, acidentalmente, libertou seu poder. O monstro destruiu o vilarejo onde viviam e aniquilou sua gente – exceto a jovem Zia. O Sacerdote-leitor Chefe Iskandar a salvou, e ela se tornou uma escriba no Primeiro Nomo.

Carter e Sadie têm seu primeiro contato com Zia em Londres, quando

vão com o pai à Agulha de Cleópatra, mas não descobrem sua identidade até estarem em Nova York, fugindo de Serket e seu exército de escorpiões. Para escapar, correm para o Templo de Dendur, no Metropolitan Museum of Art, onde Zia abre um portal para a Casa da Vida.



### Habilidades mágicas de Zia

Zia carrega uma varinha de madeira que é tudo, menos comum: ela se transforma em um longo cajado preto, cuja extremidade é entalhada na forma de uma cabeça de leão, com o qual ela conjura chamas e encantamentos.

Com a ajuda de seu confiável cajado e anos de treinamento, Zia demonstra impressionantes habilidades mágicas para conter Serket, derrotando-a com as Sete Fitas de Hátor, fitas vermelhas que ganham vida, envolvem e queimam a deusa dos escorpiões.

Mais tarde ela ajuda Carter e Sadie a enganar e derrotar a deusa Sekhmet. Eles convencem a deusa em sua forma de leoa a beber tanques de molho apimentado, dizendo a ela que é sangue, o que a transforma em uma gigantesca vaca adormecida (ver “As histórias de Rá”, página 30).



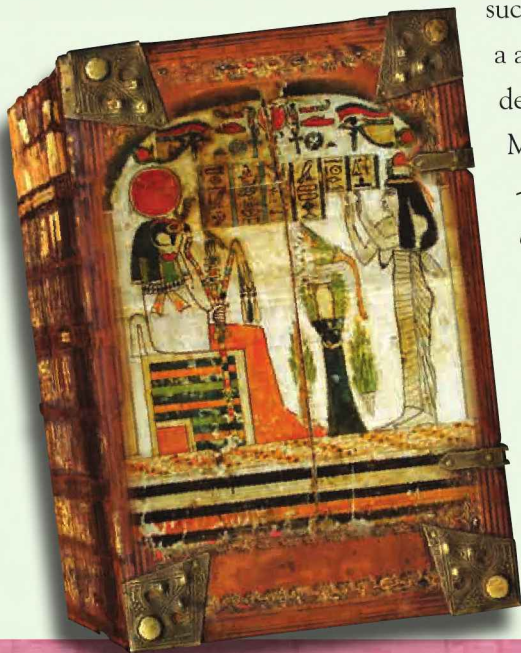


## VLADIMIR MENSHIKOV

Apelidado Vlad, o Inalador, é o líder do Décimo Oitavo Nomo, na Rússia. Ele afirma ser descendente do deus Rá e ser um dos magos mais poderosos do mundo.

Menshikov é aliado de Michel Desjardins e os dois temem que Carter e Sadie tenham perturbado o equilíbrio do Maat despertando os deuses e ensinando magia proibida. Por esse motivo, não querem que Carter e Sadie realizem com

sucesso o plano de impedir a ascensão de Apófis e devolver Rá a seu trono. Menshikov tenta impedi-los de encontrar o *Livro de Rá*, e não tem medo de usar magia perigosa e obscura.







## **Encantamentos perigosos de Vlad:**

### **magia empática e execração**

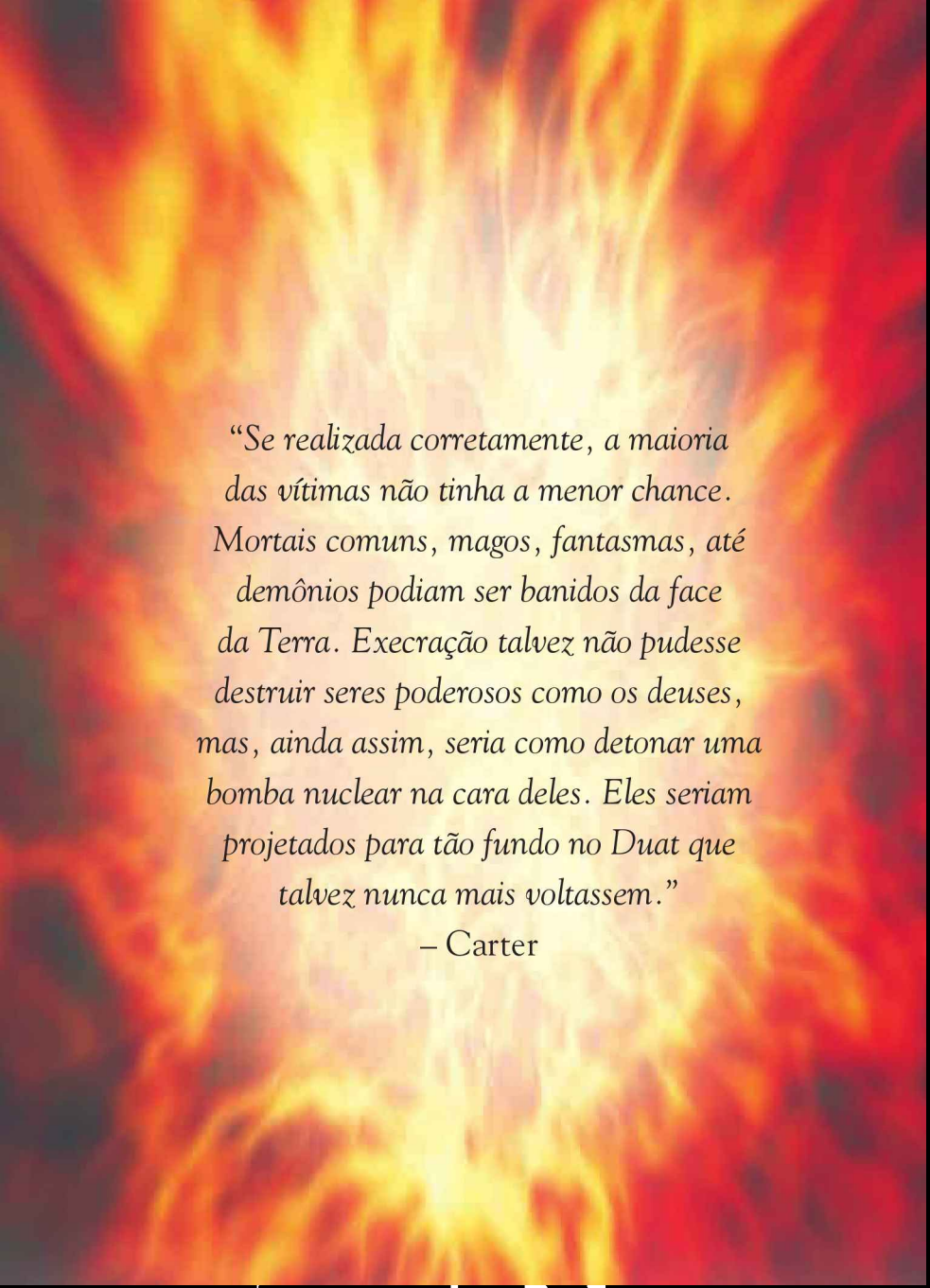
Quando os magos executam magia empática, eles unem duas coisas relacionadas – uma pequena e outra grande – para fazê-las funcionar juntas. Essa é uma magia avançada, e

não são muitos os magos que tentam realizar esses encantamentos. Quanto mais semelhantes forem os objetos, mais fácil será vinculá-los. Vlad usa magia empática para unir um demônio com cabeça de saca-rolhas, chamado Morte às Rolhas, a um saca-rolhas de verdade.

Mas Vlad não para na magia empática. Ele vai um passo além e realiza execração, o que lhe permite destruir o objeto maior (nesse caso, o desafortunado demônio), quebrando o menor (o saca-rolhas). Execração pode ser usada para o bem, mas Vlad execra o demônio para gerar energia a fim de invocar Set, um deus importante, o que é proibido pela Casa da Vida.







*“Se realizada corretamente, a maioria das vítimas não tinha a menor chance. Mortais comuns, magos, fantasmas, até demônios podiam ser banidos da face da Terra. Execração talvez não pudesse destruir seres poderosos como os deuses, mas, ainda assim, seria como detonar uma bomba nuclear na cara deles. Eles seriam projetados para tão fundo no Duat que talvez nunca mais voltassem.”*

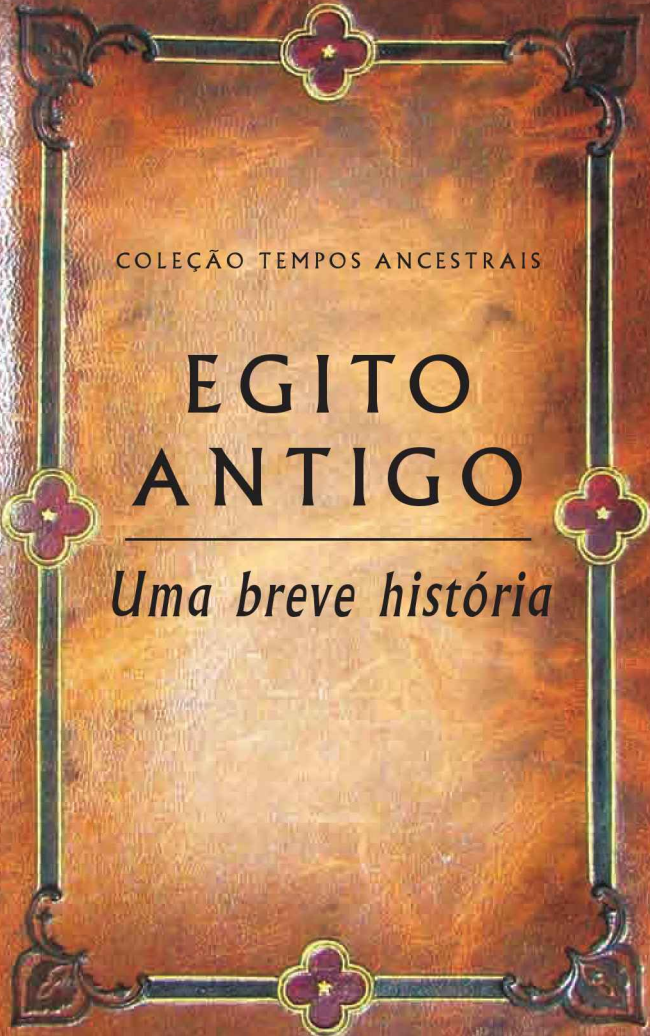
*– Carter*

No. 0324424 **BIBLIOTECA**

Este livro pertence a:  
**MUSEU de ANTIGUIDADES do CAIRO**  
Midan El Tahrir, Cairo

Título: **Egito Antigo**  
Uma breve história

| PRAZO  | NOME DO SÓCIO      |
|--------|--------------------|
| 03 JUN | <del>A. Kane</del> |
| 15 JUN | <del>A. Kane</del> |
| 07 AGO | <del>A. Kane</del> |
| 28 AGO | <del>A. Kane</del> |
| 30 SET | C. Kane            |

A decorative border in dark green or black ink with gold outlines, featuring four stylized purple flowers with gold centers at the corners and midpoints of the sides.

COLEÇÃO TEMPOS ANCESTRAIS

# EGITO ANTIGO

---

*Uma breve história*



## O EGITO ANTIGO E SEUS GOVERNANTES

Há milhares de anos, o país do Egito, no nordeste da África, era dividido em duas partes. As terras ao sul, em torno do grande rio Nilo, eram conhecidas como Alto Egito. As terras ao norte eram chamadas de Baixo Egito. O símbolo do Alto Egito era um abutre, que come animais mortos. O do Baixo Egito era a naja, uma serpente mortal. Esses dois animais tornaram-se símbolos de poder real.



Há cerca de cinco mil anos as duas regiões foram unidas e se tornaram um só país, governado por um faraó chamado Rei Narmer.

Os faraós moravam em grandes palácios e tinham

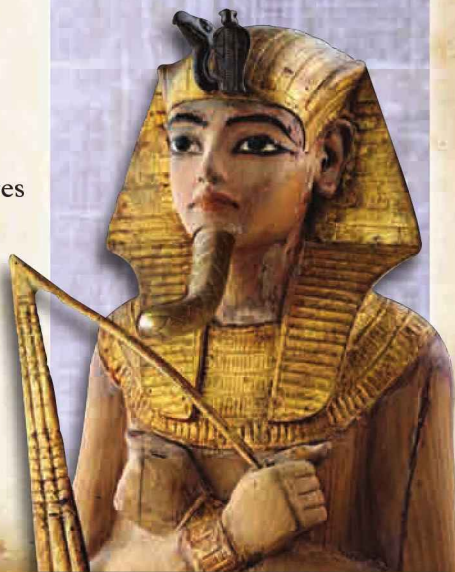


muitos deveres religiosos. A rainha e a família real viviam na corte junto com nobres, altos sacerdotes, oficiais e líderes do exército. Essas eram as pessoas mais poderosas do país.

A maioria dos faraós era homem, mas houve uma mulher que governou como tal. Seu nome era Hatshepsut, e ela reinou por cerca de vinte anos. Naquela época as mulheres egípcias podiam ter propriedades e ocupar cargos oficiais, desfrutando muito mais liberdade que em outras culturas antigas.

#### CABELO ESCONDIDO

Não era permitido a ninguém ver o cabelo de um faraó. Ele sempre cobria a cabeça com uma coroa ou outro ornamento e, quando participava de eventos ou cerimônias importantes, usava uma barba falsa para mostrar que era o rei.



## EGITO ANTIGO

*Carter e Sadie viram alguns dos eventos a seguir enquanto caminhavam pelo Salão das Eras.*

### ANTES DA ERA COMUM

**3500**

Pessoas se instalam no Vale do Nilo

**3100**

Os primeiros hieróglifos são desenhados; o Rei Narmer une o Alto e o Baixo Egito

**2600**

As pirâmides de Gizé são construídas

**2055**

O Faraó Mentuhotep II governa todo o Egito

**1473**

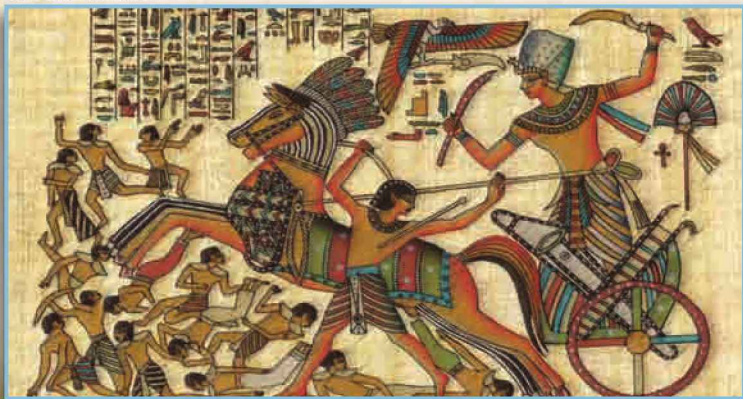
Hatshepsut torna-se faraó

**1333**

Tutancâmon torna-se faraó

**1274**

O Faraó Ramsés II derrota os hititas na Batalha de Kadesh (abaixo)



**1100**

Alto e Baixo Egitos  
dividem-se em dois Estados

**728**

O Rei Pyie, da Núbia,  
conquista o Egito

**671**

Os assírios atacam o Egito

**525**

Os persas conquistam o Egito

**332**

Alexandre, o Grande,  
conquista o Egito

**305**

Ptolomeu I torna-se  
faraó

**196**

A Pedra de Roseta é entalhada

**30**

Os romanos anexam o Egito

**ERA COMUM**

**642**

Os árabes conquistam o Egito

**1517**

Invasão Turco-otomana

**1798**

Napoleão Bonaparte ocupa  
o Egito

**1799**

Encontrada a Pedra de Roseta

**1822**

Hieróglifos são  
decifrados

**1859–1869**

Construção do Canal de Suez

**1922**

Howard Carter (de quem  
Carter herdou o nome)  
descobre tumba de  
Tutancâmon



## MÚMIAS

Hoje em dia as múmias são instantaneamente reconhecidas como monstros de filmes de terror e fazem parte dos catálogos de fantasias de Halloween. Porém, no Egito Antigo, a mumificação era um assunto muito sério: egípcios importantes eram transformados em múmias como preparação para sua nova existência na pós-vida.

O processo levava muito tempo e custava caro, por isso a honra era reservada somente aos faraós e aos muito ricos. Primeiro, sacerdotes especialmente treinados limpavam e purificavam o corpo em um ritual. Então, extraíam o cérebro pelo nariz, utilizando ganchos muito compridos (não era um processo muito bonito). Depois disso, deixava-se o cadáver secar por quarenta dias, então os sacerdotes o esfregavam com óleo e o preenchiam com gaze.







Cumpridas todas essas etapas, os sacerdotes o adornavam com amuletos protetores, ouro e joias e envolviam os dedos, os braços e as pernas com camadas de linho. A cabeça era coberta com uma máscara e, se a pessoa fosse suficientemente rica, colocavam-na em um sarcófago com o formato de um corpo e pintado como tal. Com a múmia pronta para o sepultamento, os sacerdotes lideravam uma procissão para levá-la à tumba, deixando-a lá para descansar por toda a eternidade.

### **Múmias de estimação**

Havia até múmias de animais!

Diferentes animais mumificados foram encontrados, de gatos e cachorros a animais exóticos, como macacos, lagartos e crocodilos. Mantendo seus animais de estimação, os egípcios garantiam companhia na pós-vida e homenageavam o deus de cada bicho em particular.

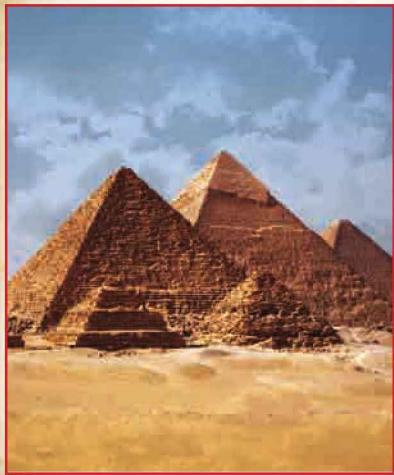


### PIRÂMIDES TÚMULO

Muitos faraós foram sepultados em túmulos quadrados no Vale dos Reis, mas alguns eram guardados em grandes pirâmides. No interior dos enormes monumentos de pedra o faraó morto era cercado de comida, posses e criados *shabti*, que cuidariam dele na próxima vida.

### A Grande Pirâmide de Gizé

A pirâmide mais famosa do mundo fica em uma cidade chamada Gizé e é túmulo do Rei Khufu. Não foi fácil construir uma estrutura tão grande – foram necessários milhares de operários e muitos anos de trabalho até sua conclusão. Para levar os pesados blocos de pedra ao local era preciso transportá-los em balsas ao longo do rio Nilo. Depois, os blocos eram acomodados em trenós de madeira e arrastados pelo deserto. Rampas foram



construídas para erguê-los e empilhá-los camada por camada. Quando removeram as rampas, o que ficou foi uma magnífica pirâmide triangular.





### **Uma grandiosa conquista**

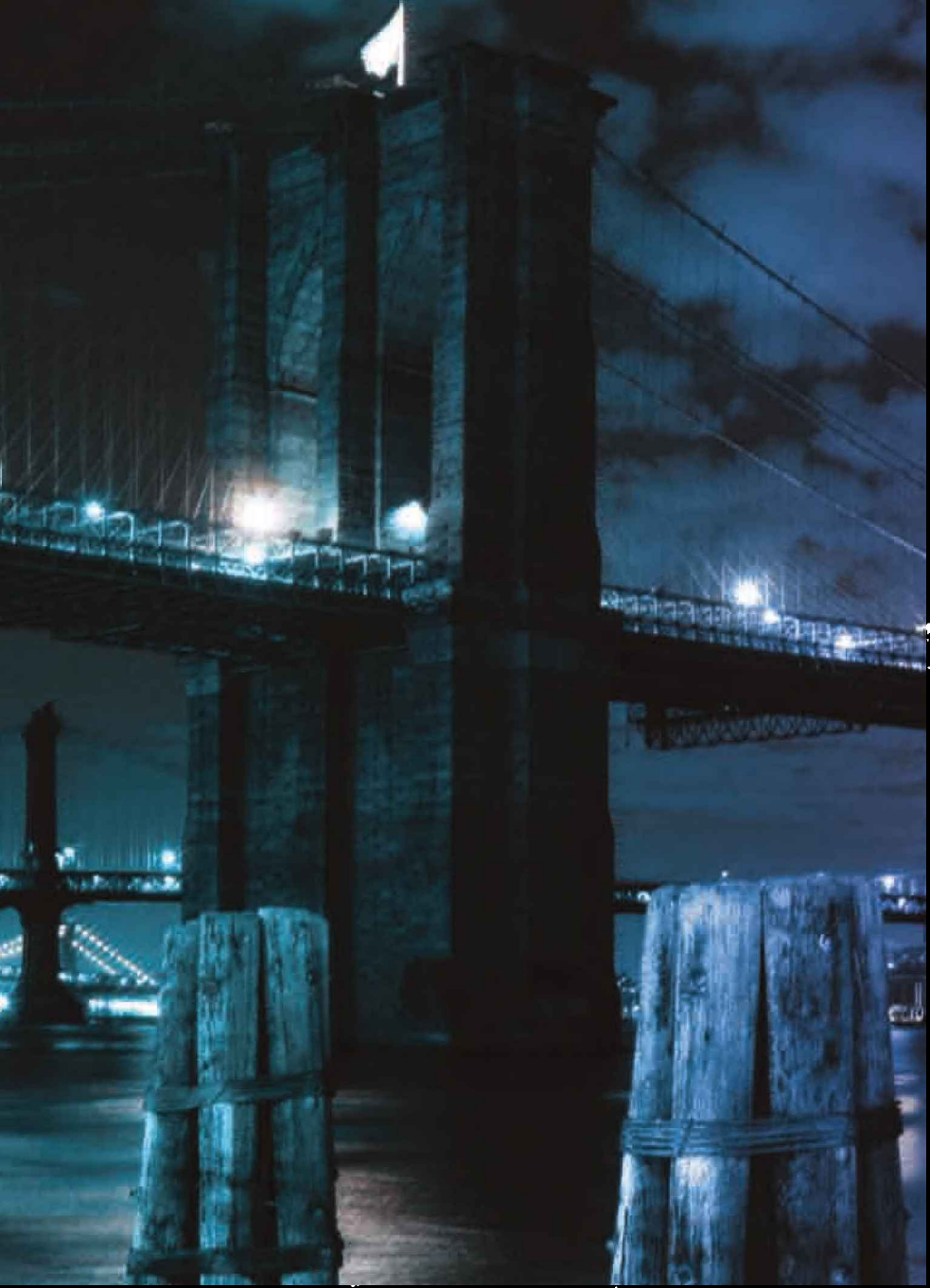
Em seu apogeu, a pirâmide media cento e quarenta e sete metros de altura, o que fez dela a construção mais alta da Terra por milhares de anos. Tudo isso sem a conveniência do maquinário moderno!

### **O QUE ACONTECEU COM TUT?**

*Tutancâmon tinha apenas nove ou dez anos quando se tornou faraó. Ele não fez muita coisa durante seu reinado de dez anos, por isso a história o esqueceu até que sua tumba, repleta de tesouros, foi escavada em 1922. Desde então, seus artefatos foram vistos por milhões de pessoas, o que fez a fama de Tut. A causa da morte do Faraó é um dos grandes mistérios da história. Alguns pensam que ele foi assassinado por um amigo ganancioso, por um auxiliar com sede de poder ou por servos rebeldes.*

*Outros dizem que Tut morreu devido a um acidente de carruagem ou em consequência de uma infecção, mas é bem provável que jamais saibamos a verdade.*





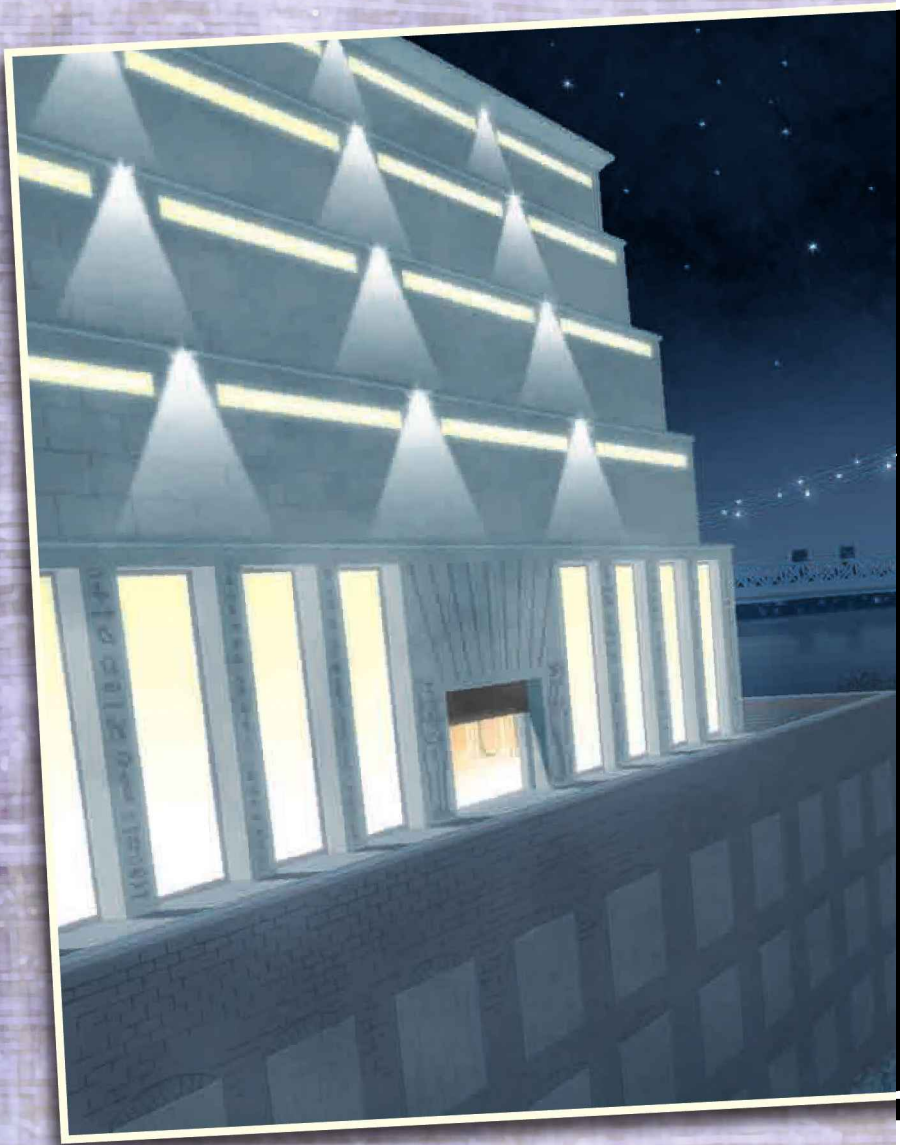




SEÇÃO SEIS

BEM-VINDOS AO  
VIGÉSIMO PRIMEIRO  
NOMO

AS CRÔNICAS DOS KANE: GUIA DE SOBREVIVÊNCIA



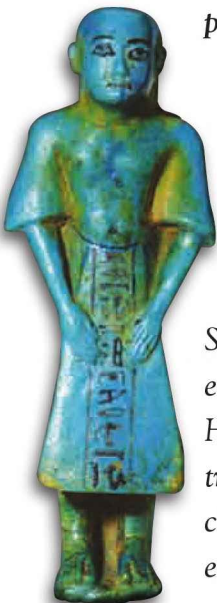


○ Vigésimo Primeiro Nomo



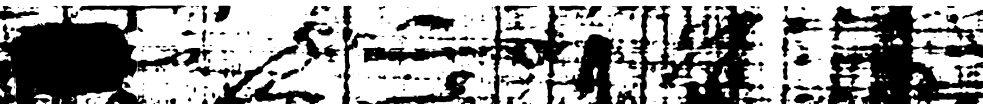
## Uma visita ao Vigésimo Primeiro Nomo

*Saudações! Sou seu guia shabti nessa turnê pelo quartel-general mágico de Amós Kane no Vigésimo Primeiro Nomo. Para vocês que ainda não sabem, os shabti são bonecos de escravos mágicos deixados nas tumbas dos faraós para ajudá-los na pós-vida. Mas não é só essa a nossa função...*



*A gloriosa mansão passa a ser o lar de Carter e Sadie quando eles vão morar com o tio Amós. Ele estabeleceu seu QG no Brooklyn, a leste dos rios Hudson e East, em Nova York, seguindo uma antiga tradição egípcia. Viver no lado oeste do rio Nilo era considerado de má sorte, porque era onde os egípcios enterravam os mortos. A margem leste era o lado dos vivos, o lado onde nasce o sol, e era o preferido do deus Rá.*

*Vamos começar a turnê pelo Grande Salão. Reparem nas majestosas vigas de cedro e nos vários objetos em exposição, como instrumentos musicais e armas do Egito.*

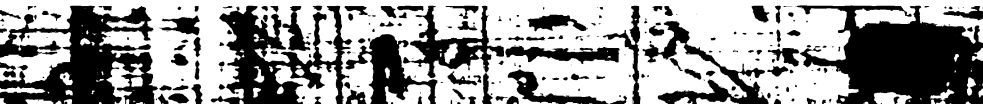




*Olhem para cima e vejam a varanda através dos painéis de vidro.*

*Por favor, não rolem no tapete de pele de cobra – pelo tamanho, vocês já podem perceber que ele não veio de uma serpente comum, e suas propriedades mágicas podem ser prejudiciais. A estátua de mármore negro de Tot tem nove metros de altura. Por favor, não toquem nela.*

*Em seguida faremos uma breve visita à biblioteca. Como podem ver, as portas são marcadas com o Olho de Hórus. Mantenham-se afastados, por favor; há três lances de escada descendo. Olhem para o teto e poderão ver a deusa do céu, Nut. No chão, seu marido Geb, deus da terra, está reclinado, como no mundo lá fora. Cada compartimento na parede contém um rolo de papiro, mas não toquem neles – muitos possuem amuletos de proteção nocivos.*





▲ Tot na forma de um babuíno

*Agora, se me acompanharem, Khufu e Filipe da Macedônia nos esperam na varanda.*

*Khufu é nosso babuíno residente. Como sabem, tanto o deus Tot quanto o deus da lua, Khonsu, às vezes aparecem como babuínos, embora eu tenha certeza de que Khufu é apenas um babuíno comum. Mas ele come muito, isso é certo. Khufu aprecia em especial todos os alimentos que terminem em “o”. Sinta-se à vontade para oferecer tudo que tiver à mão com essa característica. E se algum de vocês quiser aprimorar suas habilidades no basquete, Khufu adoraria jogar...*



O coco é uma das guloseimas preferidas de Khufu ►



Khufu



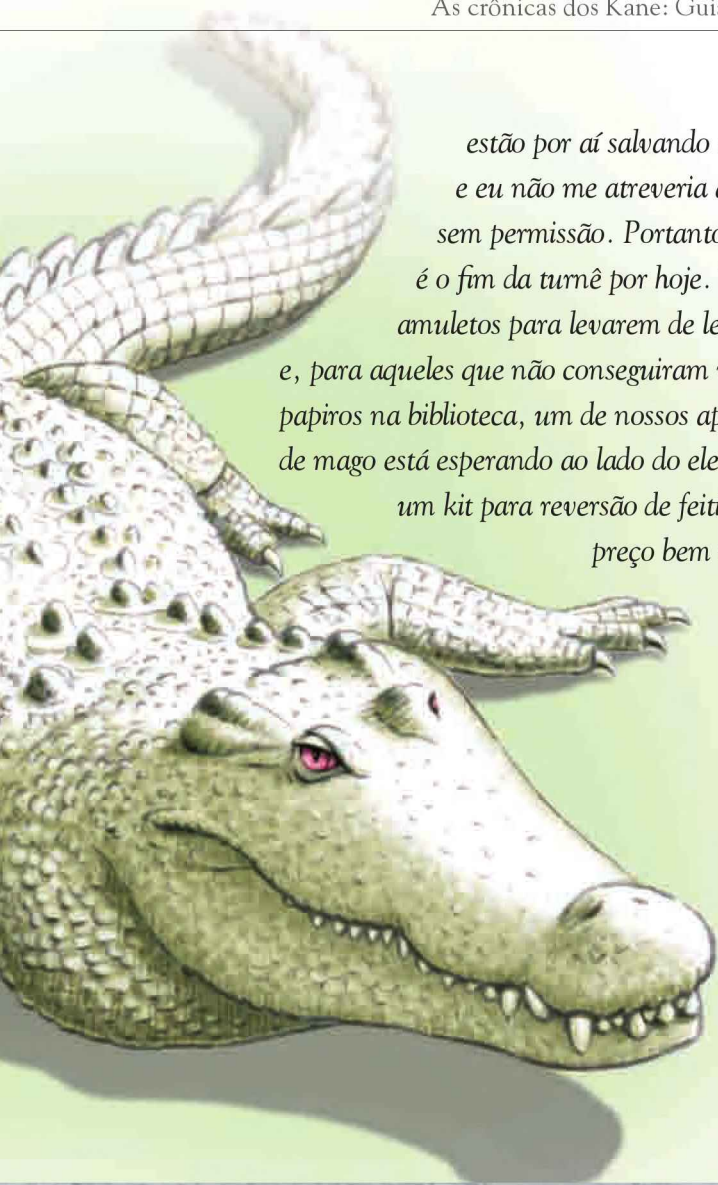
*Venham comigo à piscina para cumprimentar Filipe. Como verão, ele é um raro crocodilo albino, mas, por favor, não façam nenhum comentário sobre sua cor, porque esse é um assunto que o incomoda muito. Não se preocupem – apesar dos dentes enormes, ele prefere bacon a humanos, o que significa que vocês estão completamente seguros. A menos, é claro, que ele pressinta em você uma ameaça à Casa da Vida e ao Vigésimo Primeiro Nomo em especial. Nesse caso, estará encrocado.*

*No fundo da piscina de Filipe vocês verão algumas decorações elaboradas – muito parecidas com aquelas na piscina da família dele, em Crocodilópolis. Provavelmente, vê-las todos os dias aqui em Nova York diminui suas saudades de casa.*

*Gostariam de visitar os aposentos de Carter e Sadie? Infelizmente, eles*







estão por aí salvando o mundo,  
e eu não me atreveria a entrar  
sem permissão. Portanto, este  
é o fim da turnê por hoje. Temos  
amuletos para levarem de lembrança  
e, para aqueles que não conseguiram resistir aos  
papiros na biblioteca, um de nossos aprendizes  
de mago está esperando ao lado do elevador com  
um kit para reversão de feitiço a um  
preço bem razoável.





SEÇÃO SETE

OS APRENDIZES  
DE MAGO  
DE CARTER & SADIE

AS CRÔNICAS DOS KANE: GUIA DE SOBREVIVÊNCIA





## Aprendizes de mago

Derrotar as forças do mal e ressuscitar uma divindade morta há séculos não é o tipo de trabalho que se queira fazer sozinho, por isso Carter e Sadie divulgaram um amuleto *djed* que atrai crianças com potencial mágico para seu quartel-general. Eles treinam esses recrutas para ajudá-los a lutar contra as forças do Caos.

### WALT STONE

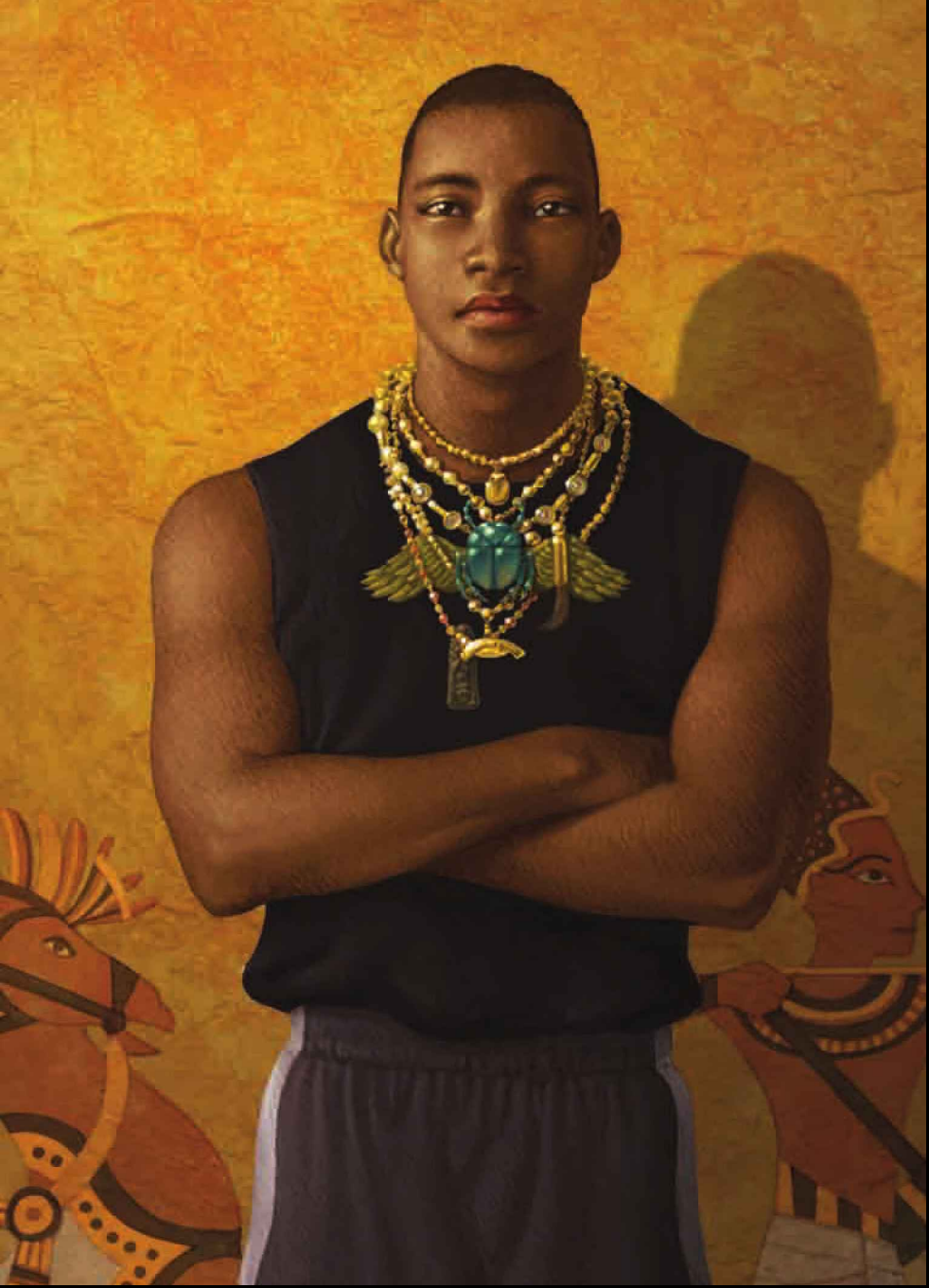
Tem dezesseis anos e atravessou o país vindo de Seattle para responder ao chamado de Carter e Sadie. Ele foi o primeiro a chegar e logo se provou um talentoso produtor

de amuletos. As diversas correntes de ouro que usa são muito mais que joias; são amuletos mágicos que ele mesmo fez, com fortes propriedades protetoras.



*“Não sei o que ele tem, mas era como se houvesse uma espécie de campo de gravidade que atraía a atenção do grupo sempre que ele estava prestes a falar.” – Sadie*







## JAZ

Jaz também chegou bem depressa ao quartel-general. Ela é uma loira bonita e simpática, líder de torcida de Nashville, sempre agradável com todos e pronta para ajudar. Seu talento é a magia de cura, por isso é muito bom tê-la por perto caso alguma coisa dê errado, o que acontece com muita frequência com Carter e Sadie. Jaz carrega uma bolsa reforçada decorada com uma imagem da deusa leoa Sekhmet, sua patrona.

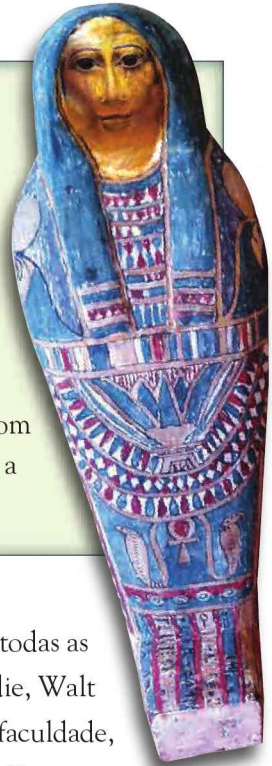
### A magia de Jaz no Museu do Brooklyn

Quando Carter e Sadie estão tentando fugir do Museu do Brooklyn, Jaz cria um círculo de proteção que controla uma praga de espíritos agressivos e incendeia o lugar, permitindo que todos escapem em segurança. Ela esgota suas reservas mágicas para proteger os amigos.



### O amuleto de cura de Jaz

Jaz dá a Sadie um amuleto para ajudar Carter. É uma estatueta de cura, usada para afastar doenças ou maldições, criada com o propósito de curar uma pessoa específica: Carter, caso ele se encontre em uma situação de vida ou morte. Jaz dá à estatueta os cabelos, os traços e a espada de Carter, e escreve o nome dele com hieróglifos no peito da figura. Mas não diz a Sadie como ou quando deve usá-la...



### Outros aprendizes

Há mais dezoito aprendizes que viajaram de todas as partes do mundo para se juntar a Carter, Sadie, Walt e Jaz. Alguns já têm idade para frequentar a faculdade, mas a maioria tem entre nove e quinze anos. Entre eles estão Felix, o caçula do grupo, de nove anos; Julien, de Boston; Alyssa, da Carolina do Norte; Sean, de Dublin, e Cleo, do Rio de Janeiro. O sangue dos faraós corre nas veias de cada um deles (e essa é praticamente a única coisa que têm em comum), dando aos membros desse grupo uma capacidade inata para a magia e para hospedar deuses.



## Especialidades mágicas

Todo mago tem talentos naturais que indicam suas especialidades. Se alguma delas lhe parecer familiar, talvez você queira pular em um portal e juntar-se aos aprendizes.



### ADIVINHO

Saber o que o futuro reserva pode levar os magos a tentarem façanhas perigosas para modificá-lo. Mas, se você é um adivinho que viu algo horrível, provavelmente já sabe disso...

### ENCANTADOR DE ANIMAIS

Pode não parecer importante, mas encantar animais sempre foi uma habilidade poderosa e útil. Afinal, quando criaturas perigosas obedecem às suas ordens, você pode fazer os inimigos tremer ou ajudar seus amigos a escapar de uma enrascada. Encontrar uma cobra em sua cama é um sinal definitivo de que ofendeu um encantador de animais.







## ELEMENTALISTA

Elementalistas podem controlar os cinco elementos básicos:

terra, fogo, ar, água e queijo!

Um bom elementalista é capaz de invocar as forças da natureza para promover ataques devastadores.

---

## MAGO DE COMBATE

Magos de combate não entram em batalhas usando o próprio corpo. Eles utilizam avatares assustadores que envolvem o usuário em uma armadura mágica e permitem ao mago esmagar e destruir seu oponente. Essa é uma magia poderosa e requer grande dose de energia e força. Se você gosta da ideia de se tornar uma força mágica inexorável que pode arrebentar paredes e dizimar exércitos, essa é sua especialidade.





## NECROMANTE

Esses magos habilidosos podem invocar os espíritos dos mortos para responder perguntas, realizar tarefas ou assombrar os sonhos das pessoas (portanto, não irrite um necromante). Espíritos eram forças importantes no Egito Antigo e o necromante pode usá-los ou afastá-los conforme a necessidade. A necromancia é uma boa habilidade, desde que você não tenha medo de fantasmas.



---

## CURADOR

Curar é uma especialidade muito popular e respeitada, por isso, se você tem o dom da cura, talvez possa tornar-se um *sunu*, ou



curador. A magia era a medicina dos tempos antigos e magos eram chamados para curar todos os tipos de ferimentos e doenças, o que significa que esse não é o campo para os que enjoam fácil.

## PRODUTOR DE AMULETOS

O *sau*, ou produtor de amuletos, é um artesão mágico que sabe fazer amuletos, anéis e outros objetos de proteção. Ele nem sempre é o mais rápido em combate, mas pode criar incríveis ferramentas para ajudar em uma batalha. Pessoas que são boas com as mãos e gostam de desenhar itens mágicos devem considerar estudar a produção de amuletos.



## CAMINHO DOS DEUSES

No tempo dos antigos egípcios, os magos aprenderam a extrair poder diretamente de uma divindade egípcia. Por exemplo, um mago de combate podia extrair o poder de Hórus, o deus

da guerra, e se tornar imbatível em batalha; ou um curador podia invocar Serket para curar uma picada de escorpião particularmente difícil.

O objetivo era tornar-se o “olho” do deus – uma combinação perfeita de vontade mortal e poder divino.





O ponto negativo é que os deuses são imprevisíveis e podem usar os mortais como ferramenta, por isso, estudar o caminho dos deuses agora é proibido. Essa é uma magia poderosa que pode causar muitos problemas!



## DESVANTAGENS DA MAGIA

A magia nem sempre torna as coisas mais fáceis. Carter e Sadie aprendem que existem desvantagens, como ter que enfrentar o fracasso ou os efeitos negativos de um encantamento, preocupar-se se alguém está usando magia contra você ou ter que vestir as roupas de linho que os magos usam (roupas e tecidos de origem animal podem interferir na canalização

da magia). Por isso, pense bem antes de se juntar aos aprendizes – você pode descobrir que os riscos são maiores que as recompensas.



## A missão dos Kane

Carter e Sadie decidem que precisam de ajuda depois de lutar contra Set na Pirâmide Vermelha. Eles percebem que Set pretende continuar tentando libertar Apófis, independentemente do que os irmãos façam.



Por isso os Kane começam a treinar novos magos para ajudá-los em sua missão de impedir a fuga de Apófis. Eles precisam encontrar e unir as três partes do *Livro de Rá* e restaurar o deus à sua antiga glória. Esta é, eles acreditam, a única maneira de impedir o fim do mundo, que foi previsto no caso de Apófis escapar e tentar destruir o Maat (a ordem do universo).



Eles têm que detê-lo antes do equinócio de primavera, quando as forças do Caos e do Maat podem se desequilibrar para um lado ou para outro. Infelizmente, o equinócio também é o momento perfeito para Apófis escapar...



Carter e Sadie enfrentam demônios











SEÇÃO OITO

GUIA PARA  
LUGARES  
MÁGICOS

AS CRÔNICAS DOS KANE: GUIA DE SOBREVIVÊNCIA



## Locais de poder

Interessado em magia? Então, considere este o seu guia para lugares protegidos por antigos encantamentos que você simplesmente deve visitar.

### OBELISCOS EGÍPCIOS

Os três obeliscos egípcios, conhecidos como Agulhas de Cleópatra, exercem forte atração sobre os magos. São feitos de granito vermelho e têm hieróglifos gravados. Cada um está em uma cidade importante e é um ponto turístico popular (especialmente para magos).

#### 1. A Agulha de Londres

Esse obelisco foi construído em 1450 A.E.C. Fazia par com outro, encontrado em Heliópolis, no Egito, e foi oferecido à Inglaterra como presente em 1819, porém só chegou a Londres em 1877 (é



necessário algum planejamento para levar um obelisco de duzentas e vinte e quatro toneladas de um país para outro). Ele foi transportado dentro de um grande cilindro de ferro rebocado por um navio.

No caminho, durante uma tempestade, o cilindro tombou, mas manteve-se à tona e chegou a Londres em segurança.

Uma cápsula do tempo foi escondida sob o monumento de Londres. Entre os itens nela contidos havia um mapa da cidade, dez jornais, uma caixa de charutos, uma miniatura do monumento feita de bronze, moedas britânicas, uma rúpia, um retrato da rainha Vitória e doze fotografias com as mulheres mais belas do mundo.

## 2. A Agulha de Nova York

O segundo obelisco de Heliópolis pode ser visto no Central Park, em Nova York. Foi transportado para os Estados Unidos em 1880 a bordo de um barco a vapor. Quando chegou, foram necessários trinta e dois pares de cavalos para puxá-lo do rio Hudson até o parque!

## 3. A Agulha de Paris

O obelisco de Paris é par do

que fica no Templo de Luxor, no Egito. Foi erguido em 1833, o primeiro dos três a encontrar um novo lar. Cercado por uma paisagem linda, o monumento é ladeado por fontes.





### O LOCAL DA PIRÂMIDE VERMELHA

Sadie e Carter atravessam o país para descobrir essa pirâmide mágica que Set construiu em uma caverna sob a montanha Camelback, um marco do centro de Phoenix, Arizona. A forma de Camelback é muito parecida com a corcova e a cabeça de um camelo ajoelhado, daí o nome. Fora isso, sua conexão com o Egito não é inteiramente clara para os mortais.

## MUSEUS

### 1. British Museum, Londres

Museus são lugares importantes para os magos, especialmente se contêm artefatos egípcios, como é o caso do British Museum. Como Julius Kane é um egiptólogo muito respeitado, ele não teve nenhuma dificuldade para levar Sadie e Carter em uma visita à ala egípcia e até conseguiu convencer o curador a deixá-los sozinhos com a Pedra de Roseta (talvez com auxílio de alguma magia). Essa incrível pedra foi entalhada







no ano 196 A.E.C., mas o idioma se perdeu com o tempo. Muitos estudiosos tentaram decifrar seus hieróglifos, mas ela só foi traduzida em 1822, quando o egiptólogo francês Jean-François Champollion descobriu seu significado, tornando a pedra ainda mais especial. As palavras nela entalhadas foram escritas por sacerdotes para homenagear o faraó egípcio, e listam todas as coisas boas feitas por ele para os sacerdotes e para seu povo, transmitindo valioso

conhecimento sobre a história do Egito.

## 2. Hermitage Museum, São Petersburgo

Carter e Sadie vão a São Petersburgo com Bes, quando estão procurando uma parte do *Livro de Rá*, e conhecem Vlad Menshikov ao visitar o Hermitage Museum. O museu tem a melhor coleção egípcia da Rússia e há boatos de que o quartel-general do Décimo Oitavo Nomo fica lá dentro.

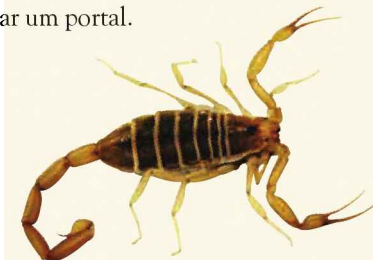




### 3. Metropolitan Museum of Art, Nova York

Esse é outro lugar fundamental para magos e deuses. Fica perto do obelisco de Nova York, para onde Bastet, Carter e Sadie fogem quando o quartel-general de Amós é atacado. Para escapar de Serket, a deusa dos escorpiões,

Bastet diz a Sadie e Carter que fujam para o templo egípcio dentro do museu, onde poderão criar um portal.



## UM TEMPLO EGÍPCIO EM NOVA YORK

O Templo de Dendur é um templo egípcio de verdade, agora situado nos Estados Unidos. Foi construído por volta de 15 A.E.C. na margem oeste do rio Nilo, dedicado a Ísis e Osiris.

Quando os egípcios construíram um dique no Nilo, criando o lago Nasser, transferiram o templo e o ofereceram aos Estados Unidos.

### FATOS DO TEMPLO

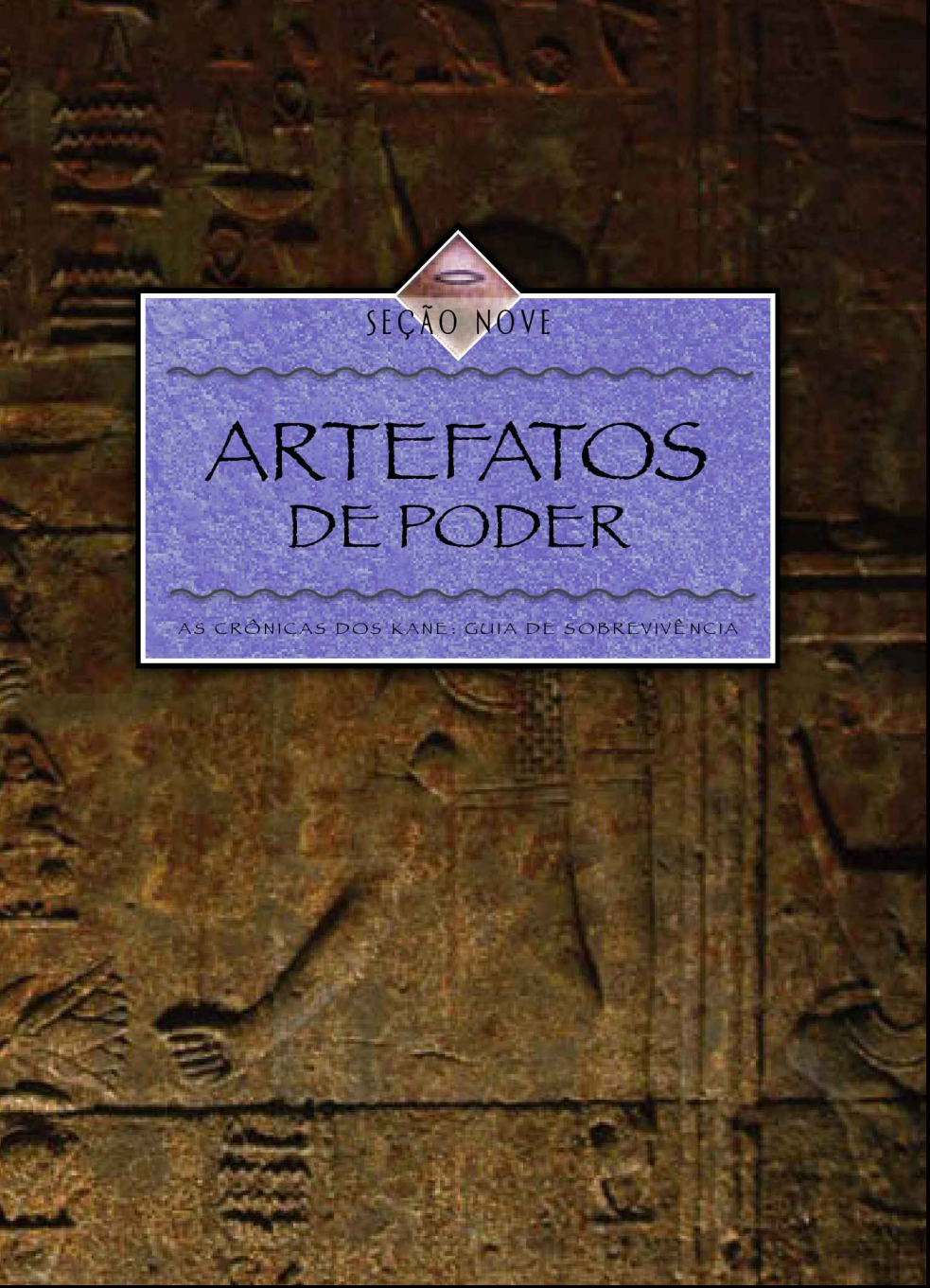
- 642 blocos de arenito
- no total, os blocos pesam mais de 800 toneladas
- embalados em 661 engradados e transportados para os Estados Unidos
- templo cedido ao Metropolitan Museum of Art em Nova York em 1967











SEÇÃO NOVE

# ARTEFATOS DE PODER

AS CRÔNICAS DOS KANE: GUIA DE SOBREVIVÊNCIA



## Fontes de poder

Procurando uma boa leitura?

Talvez um encantamento para  
fazer desaparecer demônios?

Bem, continue lendo...

### LIVROS MÁGICOS

#### *Livro de Rá*

Era um poderoso papiro que os sacerdotes desse deus criaram para invocá-lo no caso de uma grande catástrofe. Como não queriam que o livro caísse em mãos erradas, os sacerdotes o dividiram em três partes



e as esconderam em lugares diferentes, conscientes de que só um mago digno seria capaz de encontrá-las e despertar novamente o deus sol.

Rá estava adormecido há muitos anos, mas Carter e Sadie precisam de sua ajuda e o *Livro de Rá* é sua única esperança. Como inimigo natural de Apófis, o Lorde do Caos que está ameaçando fugir de sua prisão enfraquecida, Rá é o único que pode impedi-lo de destruir o Maat (a ordem do universo) e mergulhar a terra em eterna escuridão.

#### *O livro para derrotar Apófis*

Sadie e Carter encontram esse papiro na biblioteca de Amós no Vigésimo Primeiro Nomo, mas não percebem seu significado imediatamente. Para saber mais, veja a página 55.

### *Sangue dos faraós*

Eles fazem outra grande descoberta na biblioteca: um pergaminho que lista todas as dinastias no Egito Antigo, intitulado *Sangue dos faraós*. Nele encontram o nome de sua família escrito em um cartucho e descobrem a verdade sobre a história e o imenso poder da família.

#### O QUE É UM CARTUCHO?

Os antigos egípcios acreditavam que podiam se proteger na vida e na morte escrevendo o nome em hieróglifos e desenhando em volta um círculo, simbolizando cordas mágicas protetoras. Esse círculo é chamado de cartucho.



### *O livro dos mortos*

Esse livro antigo guia seus leitores pelo Duat e para o Mundo dos Mortos. Egípcios ricos eram enterrados com ele para não se perderem na pós-vida (os mais pobres tinham que se virar sozinhos). Quando Carter e Sadie vão ao Mundo dos Mortos procurar uma pena da verdade, seu acompanhante é guiado pelo *O livro dos mortos*.



### ARMAS E FERRAMENTAS MÁGICAS

#### *Khopesh*

É uma espada de bronze ou ferro, feita para desarmar um oponente enganchando sua arma. A lâmina tem meio metro de comprimento e é afiada apenas do lado externo da curva. Guardas egípcios empunhavam um *khopesh* em uma mão e um escudo de vime na outra.



▲ Carter empunha um *khopesh*

#### Cajado

Junto com a varinha, o cajado está entre as ferramentas mais importantes de um mago. Pode ser usado para controlar os elementos, invocar espíritos, conjurar chamas ou bater na cabeça dos inimigos. Transforma-se em uma grande variedade de criaturas, como cobras, hipopótamos, tigres ou crocodilos. Magos o utilizam para combate e para proteger inocentes, mas, em mãos erradas, é capaz de conjurar um animal cruel.

#### Varinhas

São curvas e feitas de presas de hipopótamo cortadas ao meio. Podem ser utilizadas para traçar círculos de proteção, lançar magias de cura e combater inimigos: arremessadas como armas ou criando um escudo mágico.



### Caixa de magia

Os magos precisam estar sempre preparados, então mantêm os suprimentos para realizar feitiços e os instrumentos mágicos com eles o tempo todo em uma pequena caixa. Seu conteúdo varia de acordo com a preferência do proprietário, mas podem incluir papiros, um cálam, tinta, cera para criar *shabti* e vários amuletos de proteção. Se precisa viajar com pouca bagagem e tem essa habilidade, pode guardar sua caixa no Duat e acessá-la sempre que for necessário.

### Gancho e mangual

Esses símbolos egípcios de poder eram usados em cerimônias reais e acreditava-se que garantiam proteção na pós-vida, por isso os reis eram quase sempre enterrados com ganchos e manguais.



▲ Esse sarcófago mostra o Rei Tut com o gancho e o mangual

### *Shabti*

*Shabti* significa “aquele que responde”, por isso não é surpreendente que esse seja o nome das pequenas estatuetas que despertam ao chamado de seus mestres. Podem ser muito úteis para magos que precisam de ajuda, por isso todos são treinados para fazer os





próprios *shabti* e dar vida a eles quando necessário.

No Egito Antigo, os reis mortos eram colocados em tumbas elaboradas e recheadas com todo tipo de objeto, inclusive caixas pintadas repletas de *shabti* para realizar tarefas por eles no mundo inferior. Um faraó foi sepultado com mais de mil *shabti* a seu lado!

### A PENA DA VERDADE

*“A pena não pode permitir sequer a menor mentira. Se eu puser uma delas em sua mão e você disser uma única inverdade enquanto a carregar, ou agir de um jeito que não seja verdadeiro, você vai queimar até virar cinzas.”*



– Anúbis

Quando as almas chegam na pós-vida não podem simplesmente ir entrando: o coração tem que ser pesado e comparado à pena da verdade para medir sua vida contra as mentiras que disseram. Se a pena for mais leve que o coração, significa que a pessoa fez mais mal do que bem e não pode entrar no Mundo dos Mortos.

A pena da verdade é muito importante, mas também incrivelmente poderosa, e pode ser utilizada para derrotar inimigos. Carter e Sadie precisam de uma pena da verdade para derrotar Set, mas quem a possui precisa dizer sempre a verdade (ou enfrentar as consequências). Isso significa que Sadie tem que ser muito cuidadosa para manter até mesmo a menor mentirinha escondida dentro dela.

## O DESAFIO DA PENA DA VERDADE

Pensa ser fácil dizer a verdade? Pense de novo. Qual seria seu nível de sinceridade se tivesse que responder às seguintes perguntas diante de todos os seus amigos?

*Qual é...*

- *sua história mais constrangedora?*
- *seu hábito mais nojento?*
- *seu segredo mais secreto e sombrio?*
- *seu maior medo?*

Se puder responder com honestidade a todas estas perguntas para o mundo todo ouvir, parabéns! Você merece possuir a pena da verdade.



### PERÍODOS MÁGICOS

#### Equinócios

Um equinócio ocorre em apenas dois dias do ano, quando o dia e a noite têm exatamente a mesma duração. Quando as horas de luz e escuridão ficam balanceadas, Rá e Apófis estão em situação de igualdade, por isso as forças do Caos e do Maat podem ser facilmente desequilibradas.

Para impedir magos e deuses de desequilibrar a balança, todos os portais do mundo se fecham durante esse período, exceto ao nascer e ao pôr do sol.

#### Solstícios

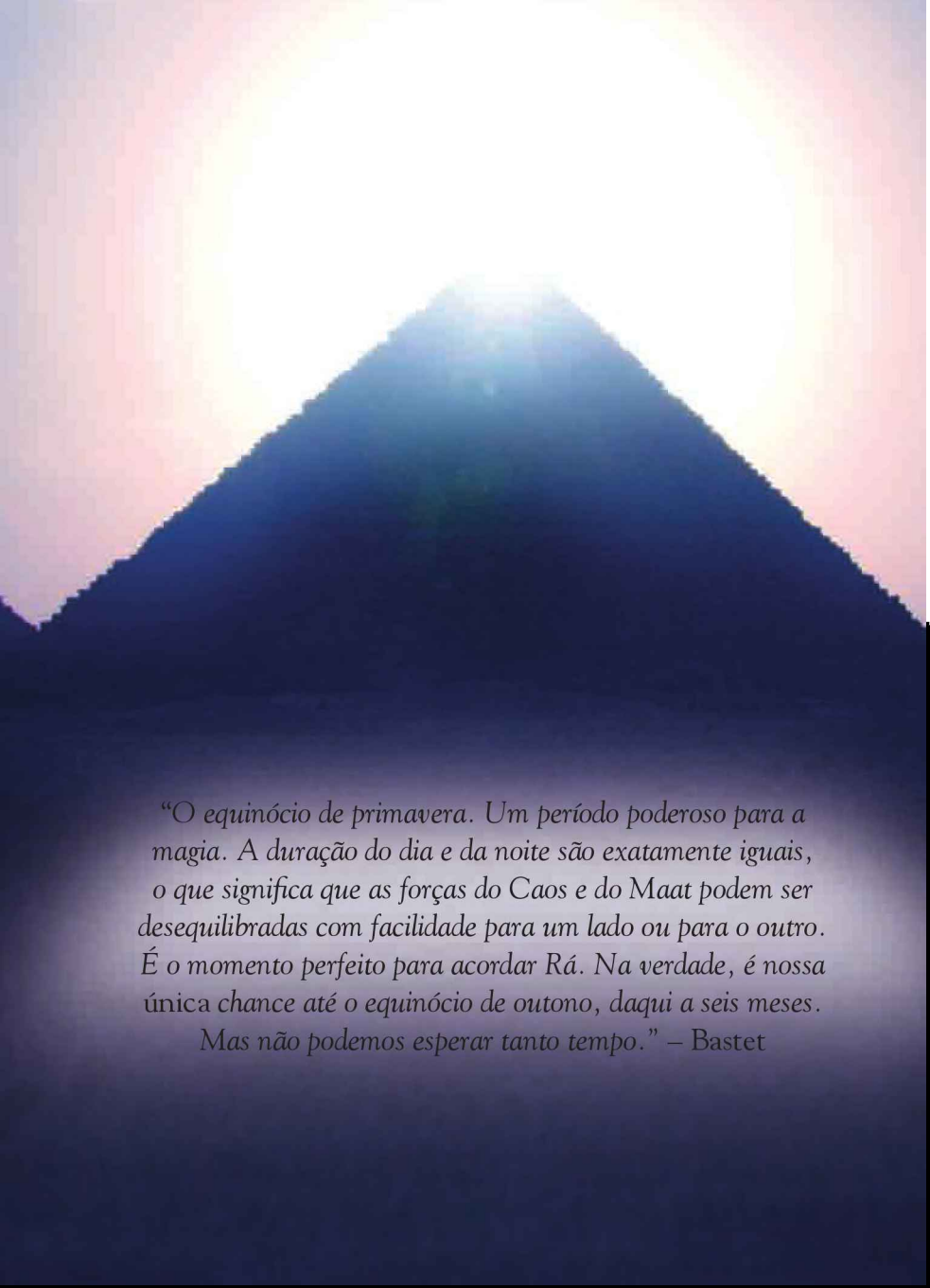
São momentos mágicos porque marcam o dia mais curto ou mais longo do ano. As datas dependem de onde se vive, no hemisfério norte ou sul. No hemisfério norte, o solstício de inverno acontece em dezembro e o de verão, em junho. No hemisfério sul ocorre

o oposto, com o solstício de inverno em junho e o de verão, em dezembro.

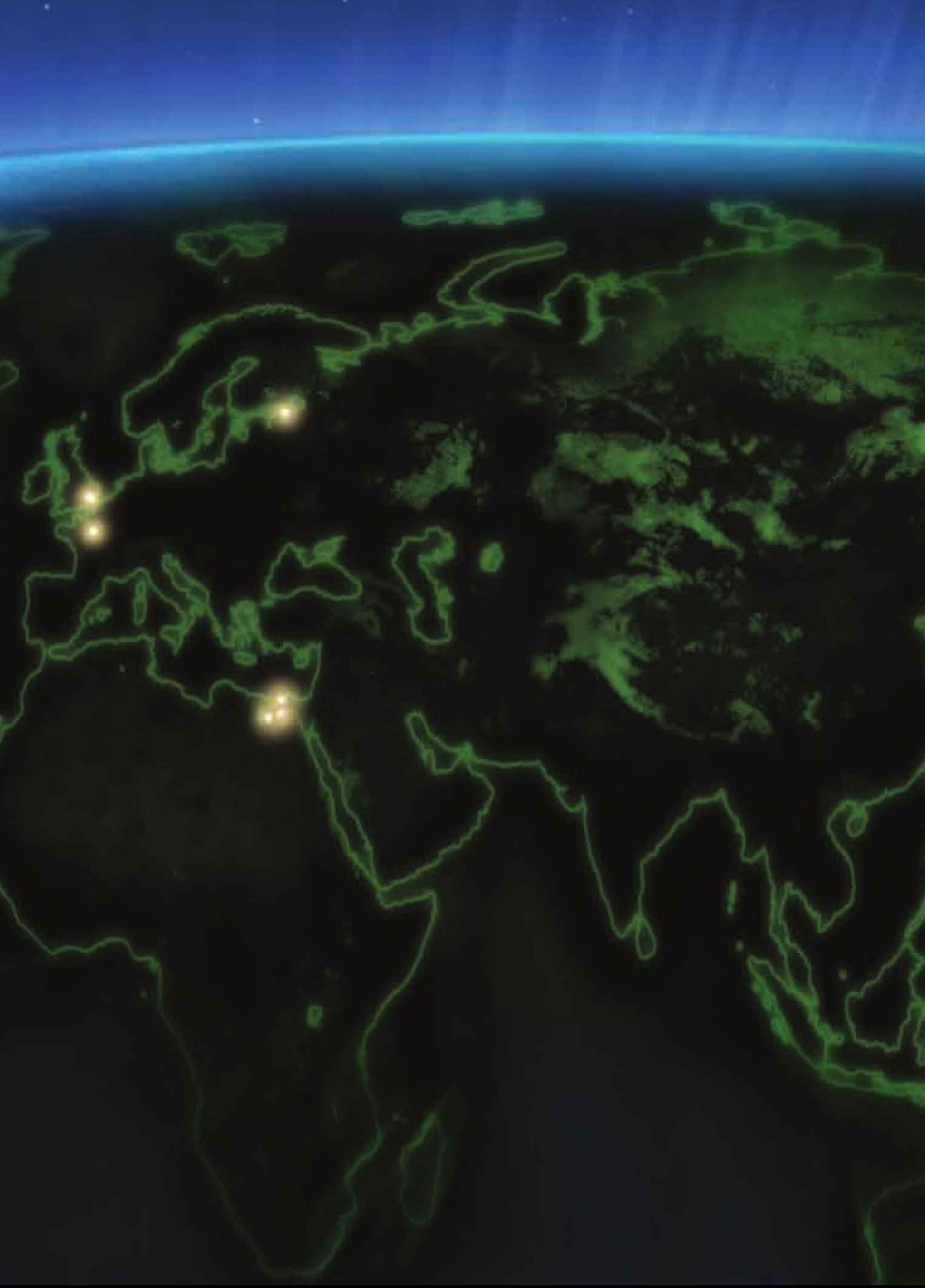
No Egito Antigo o solstício de verão era um dos momentos mais importantes do ano, quando o sol estava em seu ponto mais alto e o rio Nilo começava o período de cheia. Os egípcios esperavam com ansiedade por esse momento, quando o rio inundava a terra em seu entorno e a lama deixada para trás fertilizava os campos. Eles realizavam cerimônias especiais para honrar a deusa Ísis, pois acreditavam que ela chorava pelo marido morto, Osíris, e suas lágrimas faziam o Nilo encher.







*“O equinócio de primavera. Um período poderoso para a magia. A duração do dia e da noite são exatamente iguais, o que significa que as forças do Caos e do Maat podem ser desequilibradas com facilidade para um lado ou para o outro. É o momento perfeito para acordar Rá. Na verdade, é nossa única chance até o equinócio de outono, daqui a seis meses. Mas não podemos esperar tanto tempo.” – Bastet*





&

SEÇÃO DEZ

# VIAJANDO COM OS KANE

AS CRÔNICAS DOS KANE: GUIA DE SOBREVIVÊNCIA

## As jornadas mágicas de Carter e Sadie

Os irmãos fazem várias viagens, mas não são iguais as que conhecemos. Muitas das aventuras começam e terminam em portais mágicos.



### Portais mágicos e suas utilidades

Deuses e magos usam portais para se transportar instantaneamente de uma parte do mundo a outra. Para abrir um portal é necessário um artefato mágico, por isso muitos deles são encontrados em museus. A relíquia de Sadie para abri-los

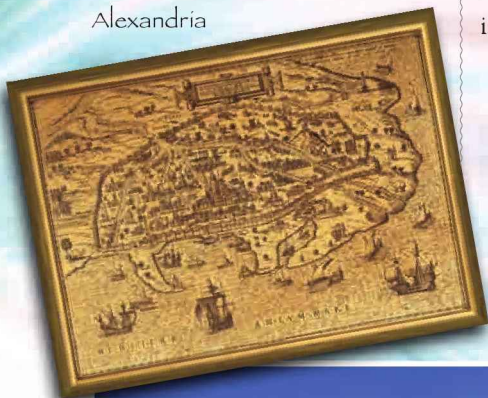
no Vigésimo Primeiro Nomo era uma pequena esfinge de pedra tirada das ruínas de Heliópolis.

Há algumas regras: eles não podem ser utilizados várias vezes em sucessão e precisam resfriar entre os usos. Em um equinócio, todos os portais do mundo se fecham, exceto ao nascer e ao pôr do sol. Equinócios ocorrem na primavera e no outono, caracterizando os dois dias do ano nos quais noite e dia têm a mesma duração e são, portanto, equilibrados.

Alguns lugares são difíceis de se chegar, como Alexandria, no Egito. Foi lá que o Império Egípcio caiu, por isso a magia pode ficar distorcida. Os únicos portais em funcionamento estão na cidade velha, embaixo de dez metros de água!

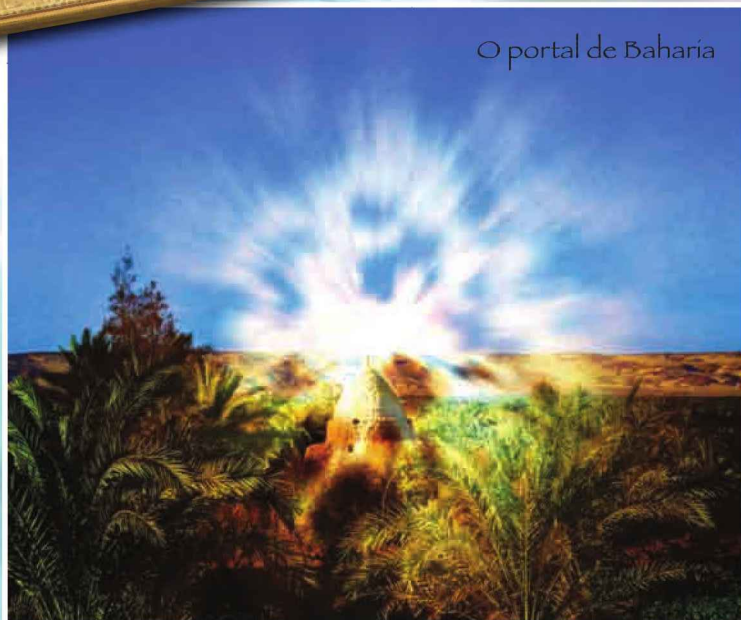


Alexandria



Poderosas maldições podem impedir a viagem por um portal – ou dificultá-la: o oásis de Baharia no Saara, por exemplo. Lá existe uma grande rede de túneis e câmaras que não foram abertas por ninguém em milhares de anos, e talvez dez mil múmias.

O portal de Baharia



## Jornadas no barco mágico

*“Tot, o deus do conhecimento, uma vez nos dissera que sempre teríamos o poder de invocar um barco quando fosse necessário, porque tínhamos o sangue dos faraós.” – Carter*

Outra forma de transporte mágico utilizado por Carter e Sadie é um barco egípcio. Amós os leva a Nova York em um barco de junco que invoca simplesmente desenhando um hieróglifo.



Carter reconhece o barco de suas viagens ao Egito e se preocupa devido à aparência pouco sólida, já que é basicamente um gigantesco tapete flutuante feito de fibras vegetais. Ele e Sadie se surpreendem com a velocidade com que ele se move. Mas menos agradável é a sensação de estar em uma montanha-russa, enquanto vão de Londres a Nova York em minutos e chegam ao quartel-general de Amós.

O tio aparece com o barco novamente depois de Carter, Sadie e Bastet invocarem Néftis no rio Grande para ajudá-los na luta contra Set, mas caírem em uma emboscada criada por Sobek, o deus crocodilo.

Dessa vez eles são levados ao céu e voam para Las Cruces, para uma reunião com Zia e Desjardins.

Tentando impedir os Kane de encontrar Set, Desjardins invoca Sekhmet. A deusa da vingança persegue o barco voador até eles aterrissarem sobre uma enorme pilha de pimentas, e Carter encontra uma maneira astuta de transformar Sekhmet em uma gigantesca vaca adormecida...

### O barco do faraó

O segundo barco mágico dos irmãos é o do faraó, no qual descem o Rio da Noite que corre pelo Duat, procurando por Rá. No início o barco está destruído, com a vela rasgada, os remos quebrados e as cordas cobertas de teias de aranha. Para piorar as coisas, ele é assombrado pelos espectros que tomam a forma de vovô e vovó



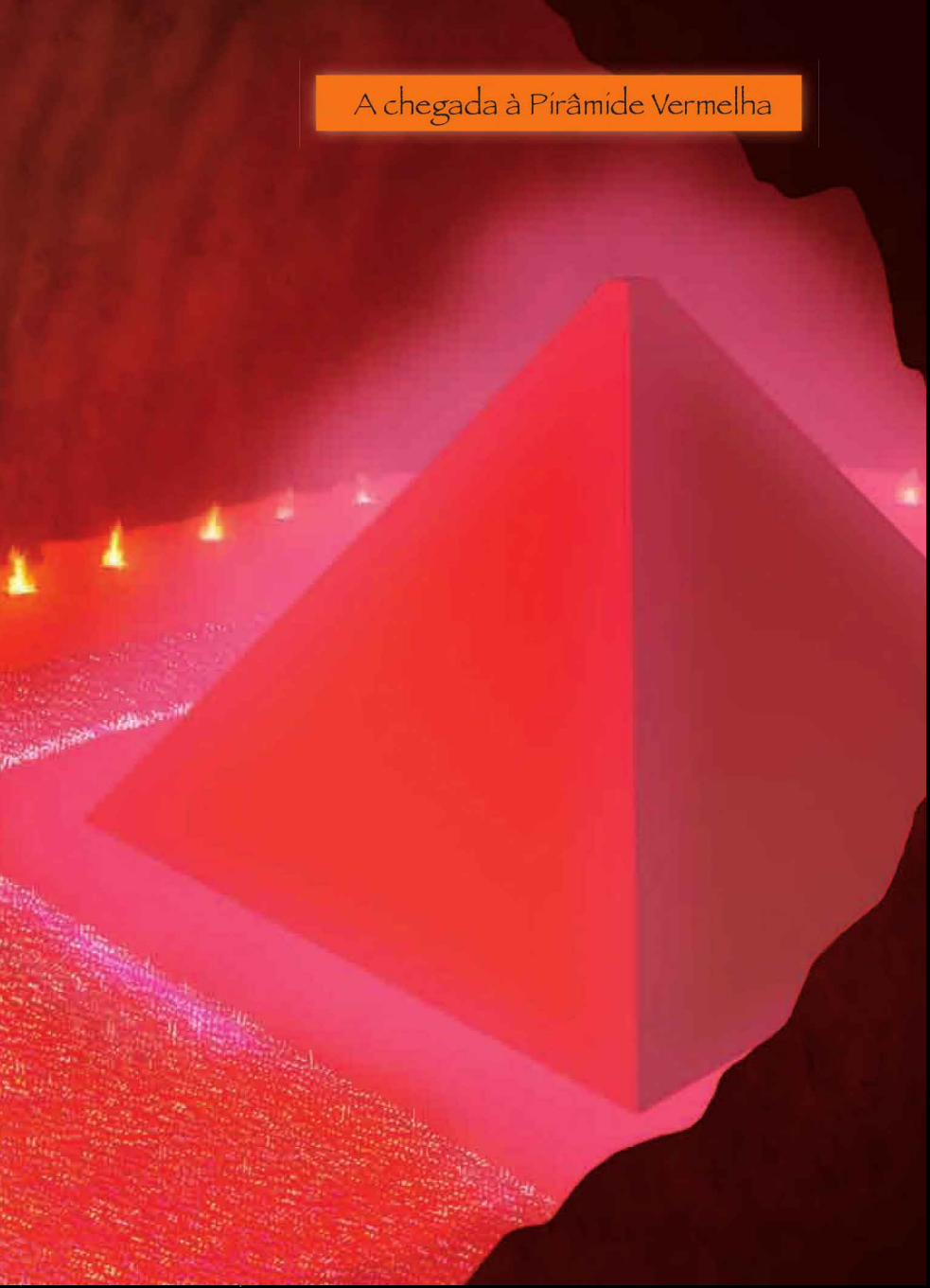
Faust. Carter os derrota usando o gancho e o mangual do faraó, e ele e Sadie viajam pelas Doze Casas da Noite, enfrentando um desafio em cada seção. Entre esses desafios está descobrir o nome secreto de Khnum, o deus carneiro, encontrar as Terras Ensolaradas (a casa de repouso dos deuses) para Rá, e jogar uma partida mortal de senet com Bes e Khonsu, o deus da lua. No fim, encontram com o próprio Apófis na caverna vermelha.







## A chegada à Pirâmide Vermelha





“O mundo mudara.  
O deus sol retornara.  
Apófis estava livre da prisão e,  
embora tivesse sido banido  
para alguma parte profunda do  
abismo, logo estaria preparando  
sua volta. A guerra se aproximava.  
Tínhamos muito trabalho  
pela frente.”

– SADIE